Dungeons & Dragons® Supplément

Dieux et Demi-Dieux



Rich Redman, Skip Williams,
et James Wyatt

DUNGEONS & DRAGONS®

DIEUX ET DEMI-DIEUX

RICH REDMAN, SKIP WILLIAMS ET JAMES WYATT

RELECTEURS
Michele Carter et David Noonan

DIRECTEUR CRÉATIF
Ed Stark

RESPONSABLE DE L'ÉDITION
Kim Mohan

VICE-PRÉSIDENT ET DIRECTEUR DU DÉPARTEMENT R&D JDR
Bill Slavicsek

VICE-PRÉSIDENTE DE LA PUBLICATION
Mary Kirchoff

DIRECTION COMMERCIALE
Anthony Valterra

DIRECTION DU PROJET
Martin Durham

SUIVI DE PRODUCTION
Chas DeLong

DIRECTION ARTISTIQUE
Dawn Murin

ILLUSTRATION DE COUVERTURE
Sam Wood

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES
Kyle Anderson, Glen Angus, Matt Cavotta, Dennis Cramer, Tony Diterlizzi, Jeff Easley, Donato Giancola, Lars Grant-West, Rebecca Guay, Matt Mitchell, Eric Peterson, Wayne Reynolds, Darrell Riche, Richard Sardinha, Brain Snoddy assisté de Justin Norman, Arnie Swekel et Sam Wood

CONCEPTION GRAPHIQUE
Dee Barnett, Cynthia Fliege, Sherry Floyd et Sean Glenn

CARTOGRAPHIE
Todd Gamble

COMPOSITION
Erin Dorries

VERSION FRANÇAISE
Traduction : Sabine Abbonato, Stéphane Bontemps, Antoine Bourguilleau, Olivier Fanton, Sandy Julien et Jérôme Vessiere
Corrections, unification : CROC et Jérôme Vessiere
Maquette : Bouly le pourfendeur

SOURCES. Cet ouvrage inclut des textes originellement publiés dans les livres et suppléments suivants : *De Chair et d'Acier*, de Jason Carl ; *Par l'Encre et le Sang*, de Bruce R. Cordell et Skip Williams ; *Les Gardiens de la Foi*, de Rich Redman et James Wyatt ; *D'Ombre et de Lumière*, de David Noonan et John D. Rateliff ; *Les Maîtres de la Nature*, de David Eckelberry et Mike Selinker ; *Guide de l'Orient*, de James Wyatt ; et *Les Royaumes Oubliés*, de Ed Greenwood, Sean K Reynolds, Skip Williams et Rob Heinsoo.

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS®, conçues par E. Gary Gygax et Dave Arneson, et sur le nouveau jeu DUNGEONS & DRAGONS®, conçu par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

TITRE ORIGINAL : *Deities and Demigods*

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
QUESTIONS? 1-800-324-6496

SPELL BOOKS

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

Imprimé en France par FABRÈGUE, imprimeur.

Visitez notre site sur www.asmodee.com

Table des matières

TABLE DES MATIÈRES

Introduction

Les dieux, des êtres spirituels incarnant les plus grands (et les plus vils) préceptes de la morale, de l'éthique et de chaque aspect de l'existence des mortels... ou de simples monstres particulièrement puissants ?

À l'instar de nombreux autres sujets de D&D, la réponse à cette question dépend entièrement de vous, mais est traitée de long en large au sein de cet ouvrage. En effet, aucun guide ne saurait renfermer ce qui convient le mieux à votre campagne, à vos joueurs et à votre style de jeu. Si vous souhaitez donner à Héronéus l'occasion de défaire Thor en combat singulier, vous disposez désormais d'un ensemble de règles et de caractéristiques pour passer à l'aspect pratique des choses. D'un autre côté, si vous souhaitez créer un panthéon réaliste et dynamique, constitué d'un ensemble de dieux susceptibles de vous aider à façonner des événements épiques, de divinités capables d'inspirer d'héroïques exploits aux prêtres, druides, paladins et autres personnages de votre campagne, vous possédez l'ouvrage nécessaire.

DIEUX ET DEMI-DIEUX

Ce guide définit le rôle des dieux dans votre campagne et aborde aussi bien leur philosophie que leur classe d'armure.

Chapitre 1 : les dieux de votre univers. Ce chapitre traite du rôle des divinités, mais également des religions, au sein de D&D. Il aborde donc différents types de religion, du traditionnel panthéon de D&D présenté dans le *Manuel des Joueurs* et des modèles alternatifs comme le monothéisme, le dualisme et l'animisme. Vous en découvrirez également davantage sur les mystères. Le chapitre poursuit avec l'influence des dieux sur votre campagne, leur caractère et leurs demeures. Enfin, il s'achève sur des conseils concrets visant à bâtir un panthéon taillé sur mesure pour votre campagne.

Chapitre 2 : les caractéristiques des dieux. Ce chapitre explore les règles permettant de quantifier les divinités. Il présente le concept de rang divin (instrument de mesure de la puissance des dieux) et précise ce qu'est capable de faire un dieu d'un rang donné – un peu comme un personnage classique est défini. Héraclès a beau être doté d'une valeur de Force de 55 (tout comme Kord), celle-ci n'en fonctionne pas moins comme celle des personnages et autres monstres.

Dans une longue partie consacrée aux caractéristiques divines, vous découvrirez les pouvoirs que partagent tous les dieux. Ensuite, vous découvrirez le concept d'attributions. Vient alors la description de près d'une centaine de pouvoirs divins saillants – que seuls les dieux possèdent. Ce chapitre présente également une trentaine de dons que peuvent acquérir les dieux en plus de ceux décrits dans le *Manuel des Joueurs.*

Le chapitre 2 offre ensuite des suggestions à l'attention du maître du donjon quant à la meilleure façon possible d'interpréter un dieu. Il décrit deux types de serviteurs divins, l'incarnation et le suppliant, et s'achève sur des informations qui permettent de comprendre la description des dieux constituant le gros des quatre chapitres qui suivent.

Chapitre 3 : le panthéon de D&D. Il décrit un groupe de divinités tout spécialement conçues pour le jeu DUNGEONS & DRAGONS. La plupart d'entre elles sont présentées dans le *Manuel des Joueurs* (cf. classe de prêtre dans le chapitre 3 et la partie consacrée à la religion dans le chapitre 6) et succinctement abordées dans le chapitre 6 du *Guide du Maître*. Quatre des membres du panthéon de D&D sont présentés ici pour la première fois – les dragons Bahamut et Tiamat, ainsi que Kurtulmak et Lolth. Si vous souhaitez que les dieux de votre campagne se conforment parfaitement aux livres de règles de D&D, alors ce panthéon s'adresse à vous.

Chapitre 4 : le panthéon olympien. C'est là le premier des trois chapitres consacrés aux panthéons mythologiques inspirés de religions historiques. Les dieux du panthéon olympien étaient vénérés dans la Grèce antique. D'ailleurs, nombre d'entre eux sont célèbres et apparaissent souvent dans la littérature contemporaine, sans oublier les contes et récits de l'Antiquité. Le chapitre commence par un court essai sur la théologie et la cosmologie olympiennes avant de présenter les caractéristiques détaillées de chacune des dix-neuf divinités du panthéon. À la suite de la description des dieux figure une partie consacrée à la philosophie religieuse de l'Académie, sans oublier quelques pages consacrées à des monstres olympiens (cyclopes et faunes).

Chapitre 5 : le panthéon pharaonique. Celui-ci est conçu sur le même modèle que le chapitre 4. Le texte commence par résumer les préceptes essentiels de la religion de l'Égypte antique, puis dépeint chacune des quatorze divinités du panthéon. À la fin du chapitre apparaissent deux nouvelles armes, les caractéristiques des mignons de Seth (un nouveau monstre) et la description d'un nouvel archétype de monstre, la momie royale.

Chapitre 6 : le panthéon asgardien. Ce chapitre traite des divinités de la vieille religion nordique. Après la description des vingt dieux de ce panthéon apparaît une partie consacrée aux monstres asgardiens, parmi lesquels trois types d'einherjar, deux types de géants et les walkyries. À la fin du chapitre figure une nouvelle classe de prestige, le berserker, qui est particulièrement bien adaptée au panthéon asgardien.

Chapitre 7 : autres religions. Ce chapitre propose trois exemples de modèles religieux : une religion monothéiste (le Culte du Soleil), une religion dualiste (la Voie de la Lumière) et un mystère qui n'est associé à aucun panthéon (Dennari). Il s'agit de religions fantastiques inédites, qui ne découlent d'aucune foi historique. Ce chapitre renferme également deux nouvelles classes de prestige : le justicier de Taïa et le soldat de la Lumière.

Appendice 1 : domaines et sorts. Cet appendice détaille tous les domaines abordés dans cet ouvrage, parmi lesquels treize domaines qui ne figurent pas dans le *Manuel des Joueurs.* Il abrite également treize nouveaux sorts, chacun étant associé à l'un des nouveaux domaines.

Appendice 2 : ascension divine. Celui-ci décrit le processus d'ascension divine, qui permet à un personnage joueur de devenir un dieu (si vous permettez une telle chose au sein de votre campagne).

Dieux et Demi-dieux offre une nouvelle dimension aux aventures de D&D. Que vous soyez un maître du donjon désireux de souligner le rôle des dieux dans votre campagne ou un joueur désireux de savoir comment votre personnage peut s'opposer aux dieux de l'univers, cet ouvrage renferme la réponse à toutes vos questions.

Chapitre un

Les dieux de votre univers



Illus. de A. Swekel

Les dieux et les religions qu'ils inspirent jouent un rôle important dans les campagnes de Dungeons & Dragons. Qu'il s'agisse d'un prêtre de Fharlanghn qui entonne « Oh ! Fharlanghn, puissant Fharlanghn ! » à chaque fois qu'il lance un sort de *soins*, ou de la secte maléfique tapie dans le Temple du Mal élémentaire, les serviteurs mortels des divinités sont omniprésents dans le jeu. Les puissances qu'ils servent ont un rôle tout aussi important, même si elles résident dans des endroits plus éloignés.

Ce chapitre examine le rôle de ces forces dans votre campagne. En premier lieu, il aborde les différents modèles de religions : panthéons, monothéisme, dualisme, animisme, mystères et croyances laïques (forces et philosophies). Vous devez décider duquel de ces modèles vous souhaitez vous inspirer avant de peupler votre monde de divinités. Ensuite, ce chapitre passe en revue les différentes options quant à la nature des dieux dans votre monde. S'impliquent-ils activement dans l'univers ou se sentent-ils peu concernés ? Dépendent-ils d'adorateurs, ont-ils d'autres sources de pouvoir ou sont-ils vénérés en raison de leur puissance ? Peut-on les tuer ?

Une fois les bases de la nature de la religion posées, ainsi que les divinités que ces cultes vénèrent, vous voilà fin prêt à bâtir un panthéon dans ses moindres détails, ce en quoi la dernière partie de ce chapitre vous sera utile puisqu'elle renferme quelques idées directrices auxquelles vous pourrez vous référer en cas de besoin.

La nature des religions

Les dieux n'existent pas dans une sorte de vide propre à leur plan d'origine. Par définition, ils interagissent avec les mortels, car ils exigent généralement une forme ou une autre d'adoration de la part de leurs fidèles, qui doivent s'en tenir à une ligne de conduite commune. En d'autres termes, les dieux font partie intégrante des religions. Ils constituent le centre des cultes et églises, l'objet de l'adoration et des rituels. Enfin, ce sont les destinataires de prières et de sacrifices.

Dans une campagne fantastique comme dans le monde réel, la religion peut revêtir bien des formes. Conformément à ce qui est dit dans le *Manuel des Joueurs*, un groupe de divinités vaguement associées forme un panthéon, c'est-à-dire une communauté de dieux qui ne partagent pas une seule et même doctrine ou philosophie. L'ouvrage *Dieux et Demi-dieux* qualifie ce modèle de « panthéon dissocié ». D'autres rassemblements de divinités, comme le panthéon pharaonique, forment de la même manière un panthéon, mais les cultes y sont plus étroitement liés. Tous ces dieux montrent un certain respect au moins pour un principe philosophique ou une divinité se situant au-dessus d'eux. Dans ce exemple, ses membres s'intéressent de près au Maât, le principe d'ordre divin au sein de l'univers. Ce type de panthéon est qualifié de « panthéon associé ».

Les religions d'un monde fantastique ne gravitent pas forcément toutes autour d'un seul panthéon de divinités. Vous pouvez parfaitement créer des religions monothéistes (un seul dieu), des religions dualistes (deux forces ou dieux), des mystères (centrés autour de la dévotion personnelle envers une seule divinité, en général comme élément d'un panthéon), des religions animistes (qui révèrent les esprits de la nature), ou même des forces et des philosophies qui ne s'attachent à aucun dieu. Cette partie de l'ouvrage aborde le mode de fonctionnement de chacune d'entre elles, la façon dont les individus prient, les pouvoirs des prêtres et les autres implications dans votre campagne.

Panthéons dissociés

Les bases de la religion dans un panthéon dissocié sont décrites dans le *Manuel des Joueurs*. Une multitude de divinités régissent les différents aspects de l'existence

des mortels, coopérant et s'affrontant de diverses manières dans l'administration des affaires de l'univers. Les ouailles se rassemblent dans des temples, afin d'y prier des dieux comme Pélor, ou se rencontrent dans des endroits secrets pour vénérer Érythnul.

Chaque dieu d'un panthéon dissocié affiche des attributions et est responsable du développement de celles-ci dans le monde des mortels et du divin. Héronéus, le dieu de la Bravoure, appelle des prêtres et des paladins à son service et les encourage à diffuser les idéaux d'une guerre honorable dans la société. Ses adorateurs répandent les notions de chevalerie et de justice au sein de leur société. Héronéus promeut ses attributions dans la guerre même qu'il livre à Hextor –une guerre menée avec noblesse et pour la cause de la justice.

Hextor en fait de même avec la guerre et la tyrannie, via ses actions et celles de ses adorateurs. Ses prêtres prêchent qu'il faut être toujours prêt pour la guerre, et que la seule manière de répondre à une offense, c'est une action rapide et impitoyable. Sur un plan divin, il livre sa guerre à Héronéus, selon ses termes – de manière aussi brutale, destructive et traîtresse que possible.

Chaque individu, laïque comme religieux, respecte généralement une divinité du panthéon en particulier et l'adopte en tant que dieu tutélaire. Cependant, comme chaque dieu est le maître incontesté de tout ce qui a trait à ses attributions, les laïcs adressent souvent des prières aux autres divinités, du moins tant qu'il ne s'agit pas des ennemis de leur déité tutélaire. Même un disciple d'Héronéus ferait bien d'adresser une offrande à Fharlanghn avant d'entreprendre un voyage et de prier Wy-Djaz lors de funérailles. Il ne lui viendrait pourtant jamais à l'esprit de faire un sacrifice à Hextor, puisque ces deux divinités sont des ennemis mortels.

Pourtant, tout le monde n'a pas de divinité tutélaire, même si beaucoup font tout de même montre d'un minimum de dévotion envers quelque dieu. Dans la plupart des panthéons dissociés, ne pas se choisir de divinité tutélaire n'a pas de réelle conséquence. Dans leur grande majorité, les gens sont assurés de trouver une place dans les plans extérieurs à leur mort. Leurs âmes s'en vont simplement dans le plan correspondant à leur alignement. Le fait de servir une divinité peut être très gratifiant dans la vie comme dans la mort, mais aucune sanction n'attend ceux qui ne se consacrent pas à une seule divinité, ni ceux qui ne se livrent pas aux sacrifices attendus.

Il existe cependant des exceptions. Dans le monde des Royaumes Oubliés, par exemple, on considère que les âmes de ceux qui ne vénèrent pas de dieu particulier errent dans le plan de Fugue, jusqu'à ce qu'elles soient recueillies par une divinité miséricordieuse, ou bien capturées par des pillards démoniaques ou diaboliques et mises au service de la guerre infernale qu'ils se livrent. Les âmes des « athées », ceux qui s'opposent activement au culte des dieux, sont liées à l'enceinte vivante de la Cité du Jugement, et ne peuvent jamais en revenir. Dans le monde de Toril, presque tout le monde prie un dieu.

D'une certaine manière, un panthéon dissocié est semblable à de petites religions distinctes, chacune consacrée à un dieu en particulier. Chacune enseigne un code de conduite distinct, pratique certains rites uniques et raconte à sa manière certains mythes à propos de ce dieu, en général sans se référer à aucune autre divinité (sauf pour quelques cas spécifiques d'inimitié, comme Héronéus et Hextor, ou Corellon Larethian et Gruumsh). Bien sûr, même les disciples d'une seule déité reconnaissent l'existence et la puissance des autres, et leur offrent même parfois des sacrifices, mais ils ne prient qu'un seul dieu à la fois.

En termes de jeu, ce type de panthéon est le plus simple à adopter dans le cadre de votre campagne, car c'est la base du système de D&D. Remplacez simplement le panthéon présenté dans le *Manuel des Joueurs* par le vôtre. La plupart des indications de ce chapitre s'appliquent directement à ce modèle de panthéon et vous aurez à décider combien il y a de dieux, leur nature et d'où leur vient leur pouvoir (cf. *La nature de la divinité*, ci-dessous).

PANTHÉONS ASSOCIÉS

Si les maîtres d'un panthéon dissocié sont au centre de beaucoup de religions bien distinctes, un panthéon associé est par contraste le foyer d'une seule religion. Les adorateurs de cette religion peuvent révérer toutes les divinités, un certain nombre d'entre elles, ou juste une seule, mais quelle que soit celle qu'ils prient, ils partagent une sorte de tronc commun de mythes, de rituels et d'éthique.

Les panthéons olympien, pharaonique et asgardien, décrits dans les chapitres 4, 5 et 6, sont des exemples de panthéons associés. Les dieux du panthéon olympien sont unis sous l'autorité (et dans de nombreux cas par la paternité) de Zeus, et ceux d'Asgard se regroupent sous celle d'Odin. Le panthéon pharaonique trouve son unité dans la politique du royaume mortel, l'idée de souverain divin (le pharaon) et le concept d'ordre divin dans l'univers (Maât).

Comme leurs pendants des panthéons dissociés, les membres d'un panthéon disposent tous de leurs propres sphères d'influence (les attributions). Arès et Odin sont les dieux de la guerre de leur panthéon, tout comme Hextor et Héronéus, et leurs desseins sont similaires. Aphrodite et Freyja sont responsables de toutes les affaires de cœur, tandis qu'Athéna et Thot supervisent tout ce qui concerne l'apprentissage et la connaissance.

Quelques individus, plus souvent des prêtres que des laïcs, se consacrent à un seul dieu d'un panthéon associé précis, souvent comme membres d'un mystère (cf. ci-dessous). La plupart des gens, dont bon nombre de prêtres, sont dédiés au panthéon dans son ensemble. Comme dans le cas d'un panthéon dissocié, un adorateur du panthéon olympien fait des offrandes à Déméter pour s'assurer une bonne récolte, à Poséidon avant d'entamer un voyage en mer, à Aphrodite lorsqu'il a besoin d'aide en amour et à Apollon pour la guérison. Les sacrifices que chaque dieu est en droit d'attendre font partie intégrante de la doctrine commune du panthéon. Il arrive même que les dieux partagent des temples.

La plupart des panthéons associés abritent un ou plusieurs dieux aberrants, dont le culte n'est pas sanctionné par les prêtres du panthéon dans son ensemble. Il s'agit habituellement des divinités mauvaises et des ennemis du panthéon, comme les Titans (panthéon olympien), Seth (panthéon pharaonique) et Loki (panthéon asgardien). Ces divinités ont leurs propres cultes et attirent les parias et autres scélérats afin qu'ils les vénèrent. Ces cultes ressemblent aux mystères, car leurs membres se consacrent strictement à un seul dieu, même si les prières qu'ils adressent dans les temples du panthéon sont souvent peu sincères.

LE GLOSSAIRE DIVIN

Les termes suivants sont fréquemment utilisés dans *Dieux et Demi-dieux*.

Animisme : croyance en une multitude d'esprits qui influencent le monde naturel.

Attributions : aspects du monde dont un dieu est responsable. Les tempêtes comptent par exemple parmi les attributions de Thor.

Divinité tutélaire : divinité première que vénère un individu. Par exemple, la divinité tutélaire de Jozan est Pélor.

Divinité : dieu. Les divinités ont un rang divin allant de 0 à 20.

Dualisme : croyance en deux divinités. Ces dernières sont souvent en conflit.

Laïc : adorateur qui ne reçoit pas de sorts d'un dieu. Dans une religion, cela regroupe généralement les individus qui ne sont pas capables de lancer des sorts de magie divine.

Monothéisme : croyance en un seul dieu. Beaucoup de religions modernes du monde réel sont monothéistes.

Mortel : créature n'ayant pas de rang divin. Les rangs des mortels incluent les humanoïdes, les Extérieurs et les autres créatures du *Manuel des Monstres*.

Mystère : société secrète qui s'attache habituellement au culte d'un seul dieu.

Panthéon : groupe de divinités. Chaque campagne de D&D a son propre panthéon, voire plusieurs.

Polythéisme : croyance en de nombreuses divinités. De nombreuses campagnes de D&D, comme celle décrite dans le *Manuel des Joueurs*, sont polythéistes.

Rang divin : mesure de la puissance de la divinité. Plus elle est puissante, plus son rang est élevé.

Il n'est pas nécessaire d'apporter beaucoup de modifications aux règles habituelles de D&D pour faire un panthéon associé. Les prêtres peuvent choisir un dieu tutélaire spécifique, auquel cas ils choisissent leurs deux domaines parmi ceux qu'offre la divinité. Ils ont aussi la possibilité de servir le panthéon dans son ensemble, et ils peuvent alors choisir leurs deux domaines parmi ceux proposés par tous les dieux du panthéon, à l'exception de ceux des divinités aberrantes. Un prêtre du panthéon pharaonique pourra par exemple sélectionner Soleil (offert par Rê-Horakhty) et Chance (offert par Bès), mais il ne pourra choisir un domaine d'alignement que si son alignement est en conformité avec celui-ci. Enfin, l'alignement du prêtre doit être le même que celui de l'un des dieux du panthéon (à l'exception des dieux aberrants).

Un panthéon associé imposera certainement plus de limites qu'un panthéon dissocié, comme le nombre des dieux qui le composent et les moyens d'accéder au statut de divinité. Ce statut peut être accordé, mais il est rare qu'on le gagne (cf. *La nature de la divinité* ci-dessous).

LES MYSTÈRES

Un mystère est une organisation religieuse secrète basée sur un rite d'initiation, au cours duquel l'initié est mystiquement identifié à la divinité vénérée. Les mystères se consacrent généralement à un seul dieu ou à une poignée de divinités apparentées (cf. parties consacrées à Déméter et à Dionysos dans le Chapitre 4, et à Thot dans le Chapitre 5, par exemple). Ces organisations sont intimement personnelles et se préoccupent de la relation individuelle qu'entretiennent l'initié et la divinité, ainsi que de son expérience du salut.

En fait, plutôt qu'un système religieux distinct, un mystère est un genre précis d'adoration au sein d'un panthéon associé ou dissocié. Même si le dieu qui se trouve au centre du culte fait partie d'un panthéon associé, cette croyance est plutôt le fait des panthéons dissociés. Elle se présente comme une religion dans une autre, apparentée aux mythes et aux rites du panthéon, mais affichant ses propres mythes et rites, qui sont plus importants que ce tronc commun.

Les légendes d'un mystère en sont la quintessence. L'histoire du dieu est le fondement du culte et est rejouée (de façon symbolique) au cours du rituel d'initiation. Son mythe fondateur est en général simple. Il met souvent en scène la mort et la résurrection du dieu, ou son voyage dans l'au-delà, puis son retour. Les dieux du soleil, de la lune et de l'agriculture (les divinités dont les attributions reflètent le cycle de la nature) sont souvent au centre des mystères.

Le rituel d'initiation suit le schéma du mythe fondateur. Les néophytes marchent dans les traces du dieu afin de partager son destin ultime. Dans le cas de divinités mourrant et renaissant, la mort (symbolique) de l'initié représente fréquemment l'idée de la fin de l'ancienne existence, et de la renaissance dans une existence transformée. Les initiés vivent une nouvelle vie, restant en partie dans le plan des affaires humaines et s'élevant en partie vers quelque chose de divin. On garantit à l'initié une place au royaume du dieu après sa mort, mais également de nouvelles expériences, plus profondes et plus significatives, dans sa vie.

En tant que sous-ensemble d'un panthéon, un mystère n'apporte pas de modifications spéciales aux règles habituelles relatives aux prêtres et aux divinités tutélaires.

MONOTHÉISME

Les religions monothéistes ne vénèrent qu'un seul dieu et, dans certains cas, nient même l'existence des autres divinités. Si vous introduisez une telle croyance dans le jeu, vous devez décider si oui ou non il existe d'autres divinités. Même si tel n'est pas le cas, d'autres religions peuvent coexister avec la religion monothéiste. Si elles disposent de prêtres capables de lancer des sorts de magie divine, ces derniers peuvent provenir de la seule divinité, d'esprits mineurs qui ne sont pas de véritables déités (cela inclut de puissants diables et démons) ou simplement de leur foi, dont la capacité à créer de tels effets reste un mystère.

Contrairement aux dieux d'un panthéon, la divinité d'un culte monothéiste exige une adoration exclusive. Habituellement, elle possède de très vastes attributions et est dépeinte comme la créatrice de toute chose, qui contrôle tout, et que l'existence dans son ensemble intéresse. Ainsi, les disciples d'une telle foi offrent des prières et des sacrifices au même dieu, et le fait de savoir quel aspect de la vie a besoin d'assistance divine importe peu. Que ce soit pour aller à la guerre, embarquer pour un voyage ou espérer gagner les faveurs de quelqu'un, le fidèle prie un unique dieu.

Les religions monothéistes promettent souvent de graves répercussions à ceux qui n'acceptent pas leur divinité tutélaire, qui adorent un dieu différent, un « faux » dieu ou personne. De telles fois sont à la limite du dualisme (cf. ci-dessous) et promettent le paradis pour les âmes des croyants et un plan tourmenté pour les malheureux qui n'auraient pas vénéré ce dieu durant leur vie. D'autres religions monothéistes affichent un caractère universel et enseignent qu'il n'y a qu'un seul plan extérieur, correspondant à cette déité, dans lequel les âmes viennent trouver le repos tôt ou tard.

Ce type de croyance est peut-être le système le plus divergent des règles de D&D et requiert quelques aménagements pour les prêtres. Dans certains cas, la divinité peut accorder l'accès à tous les domaines, et dans d'autres à un grand ensemble de domaines. Elle reçoit suffisamment de pouvoirs divins saillants supplémentaires pour avoir accès à quinze domaines. Cependant, elle ne bénéficie pas des pouvoirs magiques et des pouvoirs de domaines qui y sont associés. Par exemple, Taïa, la divinité monothéiste décrite dans le Chapitre 7, permet d'accéder à vingt domaines. Elle possède le pouvoir divin saillant de Domaine supplémentaire pour cinq d'entre eux (en plus des trois d'origine). Elle bénéficie donc des pouvoirs de domaines et des sorts de huit de ces domaines, mais pas des douze autres.

Différents prêtres d'une même divinité peuvent avoir des pouvoirs très variés. Un prêtre de Taïa peut vénérer sont aspect destructeur et choisir les domaines de la Force et de la Guerre, tandis qu'un autre préférera son aspect créateur, et choisira la Connaissance et la Magie. Dans certaines croyances, les prêtres peuvent se regrouper au sein d'ordres religieux, afin de mieux se différencier les uns des autres. Par exemple, il existe chez Taïa un ordre appelé la Flamme purificatrice, dont les membres sélectionnent leurs domaines parmi ceux de la Destruction, de la Guerre, de la Loi et de la Mort. On peut également croiser ceux de la Course du Soleil, qui ont comme domaines le Bien, la Guérison et la Protection.

Au lieu d'une Église dotée de plusieurs ordres, certaines religions monothéistes décrivent différents aspects comme le créateur et le destructeur ; les prêtres de ce dieu se focalisent sur l'un ou l'autre, et déterminent leurs domaines, voire leur alignement, sur cette base.

Les divinités présentant un caractère universel accordent tous les domaines d'alignement, sans discrimination (Chaos, Loi, Bien, Mal). Comme dans le cas d'un panthéon associé, aucun prêtre ne peut choisir un domaine qui ne s'accorde pas avec son alignement. Même si l'esprit d'un dieu omniscient peut renfermer des oppositions radicales comme des domaines d'alignement conflictuels, l'esprit des mortels est bien plus limité.

Dans une religion monothéiste, l'alignement de la divinité est particulièrement important. Les dieux les plus universels sont neutres et accueillent des prêtres de tout bord, y compris neutres. Les autres dieux ont d'autres alignements, en général issus du Bien, et permettent ou non à leurs prêtres de transgresser la règle générale, qui veut que l'alignement d'un prêtre soit au plus à un cran de celui de son dieu. Certaines déités bonnes sont servies par des prêtres mauvais, mais il est possible que ceux-ci tirent leurs pouvoirs d'une autre source, comme un démon ou un diable puissant, un céleste, ou simplement la force de leur foi. Vous devriez considérer avec un soin particulier le fait d'exclure les prêtres d'un alignement précis, mais en général, il vaut mieux permettre tous les genres.

Des ordres différents d'une même religion, ou des aspects distincts de la même déité, peuvent également avoir des alignements différents. Dans ce cas, la règle générale s'applique. L'alignement d'un prêtre doit être au plus à un cran de celui de son ordre ou de l'aspect qu'il a choisi.

Si le dieu monothéiste est bon et que les prêtres mauvais tirent leurs sorts d'une source maléfique, la religion bascule dans le dualisme. Dans ce cas, la seule véritable distinction est le pouvoir de cette force du Mal. Du reste, la distinction est purement philosophique, pas pratique. Quelle importance que la force primaire soit un dieu ou un seigneur démon, du moment qu'elle est là et qu'elle offre des sorts à ceux qui la servent ?

En général, la divinité d'une croyance monothéiste naît divine, et il n'existe aucune possibilité d'ascension divine, bien qu'un statut semi divin puisse être accordé aux élus de celle-ci (rang divin de 0 selon toute probabilité). Ce type de religion est limité à 20 rangs divins au total, qui sont concentrés en une seule entité, même s'il peut exister de nombreux êtres doté d'un rang divin de 0. Cependant, elle pourrait être centrée autour d'une divinité ayant gagné sa place en terrassant le dieu précédent, ou en anéantissant tous les autres dieux de l'histoire contemporaine ou

mythologique. Dans ce cas, un mortel pourrait parfaitement remplacer cette divinité et devenir le dieu suprême.

DUALISME

Une religion dualiste voit le monde comme le théâtre d'un conflit entre deux divinités ou deux forces divines radicalement opposées. La plupart du temps, ces forces sont le Bien et le Mal, ou encore des divinités opposées. Dans certains panthéons, la Loi et le Chaos constituent les bases d'un tel système. La vie et la mort, la lumière et les ténèbres, le matériel et le spirituel, le corps et l'esprit, la santé et la maladie, la pureté et la souillure, l'énergie positive et l'énergie négative… l'univers de D&D est plein d'oppositions bipolaires qui peuvent servir de base à une religion dualiste. Cependant, quels que soient les termes utilisés pour exprimer ce dualisme, on considère qu'une moitié de la paire est « bonne » – bénéfique, désirable ou sainte – et l'autre est « mal », si ce n'est mauvaise. Si le conflit fondamental de cette religion est le matériel et le spirituel, ses disciples penseront que l'un des aspects est mauvais (en général le matériel) et que l'autre est bon (le spirituel). Ils chercheront donc à libérer leurs esprits du monde matériel et de ses maux, par l'ascétisme et la contemplation.

De rares systèmes dualistes croient que les forces opposées doivent rester en équilibre dans l'univers, se repoussant mutuellement mais demeurant toujours liées par une tension créative.

La plupart des religions dualistes présentent deux divinités, mais d'autres en proposent un certain nombre qui sont alignées de chacun des deux côtés d'un grand conflit entre le Bien et le Mal, ou la Loi et le Chaos. Si ce ne sont pas des dieux, ce sont, dans la majorité des cas, au moins des esprits mineurs (il est possible qu'il s'agisse de puissantes divinités de rang 0) qui se trouvent de chaque côté du conflit. La distinction clé entre religion dualiste et religion monothéiste réside dans le fait que, dans la première, on pense que les forces en présence sont égales. Aucune n'a existé avant l'autre, aucune n'est plus puissante que l'autre, et il est fort possible que l'une ne puisse exister sans l'autre, en dépit même de leur éternelle animosité.

La majorité de ceux qui suivent une religion dualiste vénèrent la divinité ou la force considérée comme « bonne ». Ils s'en remettent au pouvoir de ce dieu, afin de les protéger des forces de la divinité mauvaise et des malheurs qu'elle provoque. Comme la plupart de ces divinités mauvaises sont en fait perçues comme la source de tous les maux de l'humanité, seuls les individus pervers et dépravés les vénèrent. Cependant, les monstres et les fiélons servent souvent le « côté obscur », comme les noirs cultes qui se rencontrent dans le secret. Tandis que les écrits prédisent avec certitude que le bien finira par triompher lors d'une grande bataille apocalyptique, les forces du Mal croient que l'issue de cet affrontement n'est pas déterminée à l'avance et travaillent activement à la promotion des desseins de leur seigneur.

Les divinités d'une religion dualiste ont des attributions très larges. Tous les aspects de l'existence reflètent la lutte qu'elles se livrent, et toute chose tombe sous la responsabilité d'un camp ou de l'autre de ce conflit. Si le jour est bon, alors la nuit sera mal. Si le feu est mauvais, c'est que l'eau est bonne. L'agriculture, la miséricorde, le ciel, la médecine et la poésie peuvent constituer les attributions du dieu bon, tandis que la famine, la haine, la terre, la maladie et la guerre sont celles de son contraire. Comme dans un panthéon, l'un n'a absolument aucune influence sur le domaine de l'autre ; la divinité bonne ne peut provoquer des maladies, pas plus que la mauvaise ne peut les soigner.

Dans une cosmologie définie par un conflit éternel entre le Bien et le Mal, on attend des mortels qu'ils prennent parti. Si l'apocalypse est là, tapie quelque part dans le futur, le gagnant de la bataille est sûr de récompenser les âmes mortelles qui l'ont aidé à remporter la victoire ultime, et de punir celles qui se sont ralliées à la cause de l'autre camp. Là encore, les textes de la plupart des religions manichéennes prédisent la victoire finale du Bien sur le Mal, et poussent donc les mortels à se ranger du côté du Bien et à s'opposer aux forces du Mal sous toutes ses formes.

Le dualisme est essentiellement le fait d'un petit panthéon dissocié constitué de deux divinités. Ainsi, il fonctionne en grande partie comme un panthéon en ce qui concerne les règles de jeu de D&D. Cependant, tous les alignements ne sont pas ouverts aux prêtres dans un système dualiste. Si la polarité de l'univers est entre le Bien et le Mal, alors les prêtres de la divinité bonne seront bons, tandis que les prêtres qui servent l'autre camp seront mauvais. Il n'y a aucune place pour les indécis dans une telle religion. De la même manière, une dichotomie Loi/Chaos exige des serviteurs qu'ils soient loyaux ou chaotiques, et il n'existe donc pas de neutralité.

Chaque dieu donne accès à environ la moitié des domaines disponibles dans le jeu, bien qu'il soit difficile de diviser également le nombre de ceux-ci (cf. *La Voie de la Lumière* dans le Chapitre 7). Avec chaque divinité offrant neuf à treize domaines, les adorateurs des deux camps peuvent former des ordres mettant l'accent sur certains aspects de leur dieu, et sélectionner certains domaines, comme cela a été précédemment décrit dans la partie consacrée au monothéisme.

Les rares religions dualistes qui insistent sur l'équilibre des forces de l'univers agissent davantage comme des panthéons associés et permettent à leurs prêtres de servir la dualité même. Une telle religion est généralement neutre et permet tous les alignements. Dans ce cas, les prêtres peuvent choisir deux domaines parmi tous ceux qui existent, avec les restrictions habituelles quant aux domaines d'alignement.

Comme pour le monothéisme, les dieux de cette religion sont de nature divine et n'accordent aucune place à l'ascension mortelle. Dans le cas du dualisme, il existe généralement une limite de 30 rangs divins, partagés plus ou moins également entre les deux dieux de la religion. Bien sûr, il peut fort bien y avoir de nombreux esprits de rang 0. Cependant, au fil de la lutte, il est fort possible que l'un des dieux subtilisent des rangs divins à l'autre, perturbant ainsi l'équilibre du pouvoir entre les forces. Dans certaines religions, il est possible à des motels et à des esprits puissants de s'emparer de certains des rangs de l'un ou de l'autre, peut-être en combattant le dieu ou en lui dérobant son pouvoir, ou encore si la divinité investit pour un temps une part de sa puissance dans un serviteur élu.

PRINCES DÉMONS ET ARCHIDIABLES

Par défaut, le principe du jeu D&D veut que même s'il existe des Extérieurs puissants et des seigneurs élémentaires, il ne s'agit pas de dieux. Ainsi, ils sont incapables d'accorder des sorts à des prêtres comme le feraient de véritables divinités. Bien qu'ils soient puissants et vénérés tels des dieux par ceux qui partagent leur alignement, ils n'atteignent jamais plus que le rang divin 0. Le prince démon Yeenoghu en est un exemple classique : les prêtres gnolls le vénèrent, mais c'est en fait le dieu Érythnul qui leur accorde leurs sorts. Yeenoghu n'est simplement qu'un intermédiaire, le « saint » des gnolls et le serviteur loyal d'Érythnul. Du moins loyal jusqu'à ce qu'une chance d'accéder véritablement au statut de divinité se présente à lui…

Cependant, au sein d'une cosmologie alternative, il peut être important de permettre à ce genre de personnages d'accorder des sorts. Si des prêtres mauvais existent dans un monde dominé par une religion monothéiste bonne, leurs sorts doivent bien avoir une origine. Dans une telle campagne, les princes démons et les archidiables, comme les seigneurs élémentaires et Extérieurs, peuvent parvenir au rang 1, voire plus, mais ils ne devraient pas atteindre un statut supérieur à celui de demi-dieu (rang 5). Le simple fait d'en faire des divinités signifie que la religion n'est plus strictement monothéiste. S'il n'y a qu'une seule divinité mauvaise, vous avez alors créé un système dualiste. S'il y en a plus d'une, vous avez créé un panthéon dissocié.

L'alternative est de maintenir ces créatures au rang divin 0, mais de leur donner la particularité d'accorder des sorts à leurs serviteurs. Si vous souhaitez limiter cette particularité d'une manière quelconque, vos pouvez les autoriser à ne permettre l'accès qu'à un seul domaine, handicapant les adorateurs des démons dans une moindre mesure si on les compare aux prêtres de « la vraie foi ». Cette approche entretient mieux l'atmosphère d'une religion monothéiste dans le jeu.

ANIMISME

L'animisme est une croyance selon laquelle des esprits habitent chaque partie du monde naturel. Chaque chose possède un esprit, de la plus grande montagne au plus petit caillou, du grand océan au ruisseau gazouillant, du soleil et de la lune à l'épée ancestrale d'un guerrier. Tous ces objets, et les esprits qui les habitent, sont vivants et doués de pensée, et certains sont plus conscients, alertes et intelligents que les autres. Il en existe qui sont si puissants qu'ils peuvent même être considérés comme des divinités. Tous méritent respect et considération.

Les prêtres d'une religion animiste ont le pouvoir de commander ou d'implorer les esprits, afin qu'ils accomplissent des tâches précises à leur place. Au lieu d'un seul dieu tutélaire, ces prêtres ont deux ou trois esprits tutélaires spécifiques, qui leur confèrent des sorts et des pouvoirs. La plupart des personnages ne rendent pas hommage à un esprit en particulier par rapport aux autres. Au lieu de cela, ils offrent des prières et des sacrifices à différents esprits et à des moments précis, en fonction de la situation. Un personnage pieux adressera certainement des prières et des offrandes quotidiennes aux esprits de ses ancêtres et à ceux de la maison, des requêtes régulières à des esprits importants comme les Sept Fortunes de la Chance, des sacrifices occasionnels d'encens à des esprits comme ceux de la forêt, et des prières sporadiques à un autres groupe d'esprits.

Une religion animiste est très tolérante. La plupart des esprits n'accordent aucune importance au fait de savoir à qui un personnage fait des offrandes, aussi longtemps qu'ils reçoivent les sacrifices et le respect qui leur est dû. Quand de nouvelles religions se propagent sur des terres animistes, elles gagnent des adhérents, mais pas des individus véritablement convertis. Les gens incorporent les nouveaux esprits et dieux dans leurs prières sans remplacer pour autant les anciennes. Les moines et les érudits peuvent adopter des systèmes et des pratiques philosophiques complexes sans changer leurs croyances dans les esprits et le respect qu'ils leur portent.

L'animisme fonctionne essentiellement sur le principe d'un panthéon associé élargi. Tous les prêtres servent le panthéon dans son ensemble et peuvent donc choisir librement deux domaines, chaque domaine représentant un esprit tutélaire. Bien entendu, on garde à l'esprit les restrictions habituelles concernant les domaines d'alignement. Les prêtres peuvent donc choisir n'importe quel alignement, puisqu'il existe des esprits pour tous les alignements.

Les esprits représentent l'éventail des rangs divins, de 0 à 20. L'animisme est certainement un exemple de panthéon infini, car de nouveaux esprits s'incarnent tout le temps. Ils gagnent probablement leurs pouvoirs par le biais de la vénération ; un esprit qui n'est pas adoré ne meurt pas, mais s'élève rarement au-dessus du rang 0. Dans un système animiste, on peut glaner un statut divin. Les gens qui inspirent le respect ou la peur durant leur vie peuvent s'attendre à devenir des esprits mineurs après leur mort, et le culte que leur voue un nombre croissant de gens leur permet d'avoir un pouvoir grandissant. Il est également possible de devenir un dieu avant sa mort, en général en atteignant une sorte d'illumination, mais c'est le domaine d'un système philosophique qui enveloppe une religion animiste plutôt que le système animiste lui-même.

FORCES ET PHILOSOPHIES

Les pouvoirs de prêtre ne viennent pas tous des dieux. Dans certaines campagnes, les philosophes affichent suffisamment de conviction dans l'idée qu'ils se font de l'univers, ce qui explique qu'ils gagnent des pouvoirs magiques grâce à elle. Dans d'autres, les forces impersonnelles de la nature ou de la magie, qui accordent des faveurs aux mortels qui sont en phase avec elles, peuvent remplacer les dieux. Dans les règles de D&D, les druides et les rôdeurs peuvent tirer leurs sorts des forces de la nature en personne plutôt que d'une divinité de la nature. Certains prêtres se consacrent également à des idéaux plutôt qu'à une divinité. Les paladins peuvent servir une philosophie de justice et de chevalerie, au lieu d'un dieu en particulier.

Par leur nature, les forces et les philosophies ne sont pas vénérées ; ce ne sont pas des êtres capables d'entendre les prières qu'on leur adresse et d'y répondre ou d'accepter des sacrifices. La dévotion à une philosophie ou une force n'exclut pas nécessairement le service d'une divinité. Une personne peut se consacrer à la philosophie du Bien, et par conséquent adorer diverses divinités bonnes, ou bien les forces de la nature et les dieux qui s'y consacrent, que l'on peut voir comme des manifestations personnelles d'une force impersonnelle. Dans un monde fantastique, peu de philosophies nient l'existence des divinités, bien qu'une croyance philosophique commune stipule que les dieux ressemblent bien plus à des mortels que ces derniers ne voudraient le croire. Selon ces mêmes enseignements, les dieux ne sont pas véritablement immortels (ils vivent tout simplement très longtemps) et les humains peuvent parfaitement atteindre un statut divin. En fait, l'ascension divine est le but ultime de certaines doctrines.

Généralement, le pouvoir d'une philosophie vient de la croyance que les mortels veulent bien y investir. Le principe dans lequel une seule personne croit n'est pas assez fort pour conférer un pouvoir magique quelconque à celle-ci. D'un autre côté, une force peut avoir un pouvoir indépendant de la croyance elle-même, voire de l'existence des mortels.

Les prêtres des forces et de certaines philosophies fonctionnent sur le même principe que les prêtres dénués de divinité précise, tel que cela est décrit dans le *Manuel des Joueurs*. Le prêtre peut choisir librement deux domaines, sauf ceux qui ne sont pas en accord avec son alignement. D'autres doctrines imposent des domaines aux prêtres, ainsi que certains alignements, comme le feraient les divinités d'un panthéon dissocié.

LA NATURE DE LA DIVINITÉ

Cette partie de l'ouvrage vous aidera à prendre les bonnes décisions quand vous créerez le panthéon de votre campagne. Les règles nécessaires à la création sont toutefois détaillées ailleurs. Les informations que vous trouverez ici sont entièrement consacrées à l'ambiance et à l'impact de vos choix. De nombreuses idées de campagnes et d'aventures illustrent la façon dont vos décisions peuvent orienter une campagne ou fournir des synopsis de scénario. Chaque partie de cette section renferme également des notes visant à adapter vos choix au monothéisme, au dualisme, à l'animisme et à d'autres systèmes si les applications diffèrent du polythéisme. Si un choix affecte les prêtres et les paladins, les conséquences sont précisées.

Vos décisions touchent vos joueurs et leurs personnages. Soyez très clair avec eux dès le début à ce sujet. Selon votre style de MD, vous voudrez discuter de ces sujets avec vos joueurs tandis que vous développez votre panthéon. S'ils souhaitent que les personnages aient l'opportunité de devenir des dieux, vous devez prévoir cette éventualité. Le simple fait de placer une barrière entre les dieux et les mortels signifie que cela risque d'influer sur les sorts qui exploitent les autres plans. Naturellement, tous ceux qui jouent un jeteur de sorts voudront le savoir.

POUVOIR DIVIN INFINI OU LIMITÉ

L'une des premières décisions à prendre dans la conception d'un panthéon est de savoir si le nombre de dieux est limité ou non. Si le total universel du pouvoir divin est limité, alors un panthéon peut avoir une poignée de divinités puissantes, ou de nombreuses plus faibles. S'il n'y a pas de limite, alors rien n'empêche l'existence d'un nombre infini de dieux de n'importe quel rang, même s'ils n'ont pas tous des attributions différentes. Les divinités locales ou domestiques sont plus communes. Toutefois, s'il n'y a qu'une quantité finie de pouvoir divin, aucun dieu ne peut progresser, à moins qu'un autre n'abandonne une partie de son pouvoir ou meure. Dans un tel système, vous devez fixer le nombre total de rangs divins du panthéon et le diviser entre les dieux. Reportez-vous à la partie *Bâtir un panthéon* en ce qui concerne le nombre minimal de divinités dont vous avez besoin. Un pouvoir divin limité peut être synonyme de politique divine à couteaux tirés, mais vous n'avez peut-être pas envie de voir vos dieux se comporter de cette manière. Si cela vous intéresse, un dieu suprême pourrait instituer une sorte de « police divine » afin de maintenir l'ordre dans la maison des seigneurs. Il est possible de bâtir un système dans lequel les dieux existants ne peuvent pas assimiler tous les rangs divins d'un seul coup, laissant ainsi de la place pour un développement ultérieur et l'intégration de nouvelles divinités.

Une seule étincelle divine n'est pas nécessaire dans un système monothéiste. Si vous construisez une religion pourvue d'un seul dieu, vous pouvez choisir de donner des rangs divins à des serviteurs de celui-ci, et ainsi leur donner des noms de saints, d'archanges ou de ce qui vous passe par la tête. La même chose est vraie en ce qui concerne une religion dualiste. Les deux divinités opposées peuvent très bien avoir une poignée, ou une armée, de serviteurs. L'animisme part du principe que le pouvoir spirituel est en toute chose et qu'il vaut mieux le coupler avec une quantité infinie de pouvoir divin.

CONNAISSANCES CACHÉES

Tandis que vous construisez votre panthéon, notez ce qui est connu parmi les mortels et les secrets que gardent les dieux. Vous pourriez créer un panthéon au sein duquel la totalité du pouvoir divin a une limite, et où les dieux seraient constamment en train d'intriguer dans le but de s'assassiner mutuellement, ou de protéger leur personne et leurs fidèles de telles tentatives (en fonction de leur alignement, bien entendu). Les adorateurs mortels ne savent rien de tout cela et les dieux font tout leur possible pour garder leurs limitations secrètes.

Les connaissances dissimulées peuvent parfaitement demeurer le domaine des divinités, ou bien être dissimulées dans des textes anciens, probablement sous la forme de quelque code numérique ou symbolique. D'anciennes créatures, comme les dragons et les titans, sont parfaitement à même d'en posséder quelques parcelles. Un tel savoir est précieux pour les mortels comme pour les dieux. Ce pourrait être par exemple la méthode à suivre pour acquérir un statut divin (cf. *La nature de la divinité*, ci-dessous).

Votre choix entre les différentes religions décrites ci-dessus (panthéon, monothéisme, dualisme ou animisme) affecte les sources possibles de connaissances cachées. Dans les trois premiers cas, ce savoir peut venir des mortels, des serviteurs divins ou de l'un des dieux (ou du dieu unique dans le cas du monothéisme). La façon dont les dieux interagissent avec le monde affecte la probabilité de dissimuler ou de partager ce savoir à leur sujet. Si vous construisez un système animiste, la majorité des secrets sera l'œuvre des mortels qui ont appris certaines choses à propos des esprits en général, ou de l'un d'eux en particulier. Si vous avez inclus des mystères, nombre d'entre eux possèdent au moins un fragment des connaissances cachées que seuls les initiés partagent.

« Cachées » est un terme très relatif. Le savoir peut se trouver dans un texte connu, mais être dissimulé via un code numérique, ou être une langue morte en attente d'être traduite. Un érudit pourrait facilement le lire, si seulement le bibliothécaire arrivait à se souvenir de l'endroit où le texte est rangé.

LA NATURE DE LA DIVINITÉ

Les dieux sont des êtres immortels qui détiennent des pouvoirs dépassant de loin l'entendement des mortels. Vous devez décider d'où ils viennent. Considérez l'étincelle divine, l'indéfinissable qualité qui sépare le dieu du mortel, séparément de la source de pouvoir divin (cf. *Divinités dépendantes et indépendantes*, ci-dessous). Même si toutes deux peuvent être semblables, elles ne le sont pas forcément.

La divinité innée

Le caractère divin, qui permet aux dieux de jouer leur rôle, peut être intrinsèque. Les dieux olympiens, descendants des Titans, sont divins par nature. Dans ce cas, les mortels comme les personnages joueurs sont incapables de gagner le statut de divinité, mais vous pouvez cependant décider que les dieux sont à même d'accorder une telle faveur. Néanmoins, de telles divinités naissent rarement au cours de l'histoire des mortels. Généralement, ils précèdent les races intelligentes et peuvent même les avoir créées. Dans ce cas, vous fixez le nombre et l'identité de vos dieux au début du jeu, et ces paramètres restent généralement stables. Si votre campagne n'est pas vouée à se concentrer sur des personnages accédant au statut divin ou sur des événements de nature divine, il s'agit de la meilleure solution possible. Reportez-vous à la partie *Bâtir un panthéon* en ce qui concerne le nombre minimal de dieux dont vous avez besoin.

Le choix entre panthéon, monothéisme ou dualisme est indépendant. Dans les systèmes animistes, partir du principe que les esprits « naissent » avec l'étincelle divine est la meilleure option. Il existe de nombreux esprits et de nouveaux naissent tout le temps. Toutefois, il est toujours possible de construire un système de ce type, dans lequel les esprits sont tous des mortels qui ont acquis d'une manière ou d'une autre un statut divin.

Idée de campagne. Descendants d'une précédente génération de divinités, les dieux actuels ont défait leurs ancêtres et recréé l'univers selon leur point de vue. Ils ont emprisonné les vaincus en différents endroits de plans variés. Au cours de leurs aventures, les personnages joueurs découvrent des indices quant à l'existence des dieux primordiaux et doivent finalement décider de les libérer ou non.

La divinité acquise

Dans ce cas, il est possible d'atteindre le statut divin indépendamment de tout acte entrepris par les dieux existants. Un mortel qui remplit les conditions que vous définissez devient automatiquement un dieu. De telles conditions doivent cependant varier afin qu'aucune classe ne domine le panthéon. Par exemple, un guerrier qui défait un seigneur démon a autant de chances de devenir un dieu que le magicien qui maîtrise toutes les école de magie. Si un individu voyage vers un coin reculé des plans extérieurs, boit trois fois de l'eau tirée d'un puits mystique et réussit des jets de Volonté extraordinairement difficiles avant d'avaler chaque gorgée, il lui est possible d'acquérir un statut de dieu. De nouvelles divinités apparaissent au fil de l'histoire. Seuls les prêtres de haut rang peuvent connaître les conditions requises pour devenir un dieu, mais celles-ci peuvent aussi être de notoriété publique ou constituer un secret jalousement gardé des dieux existants.

Le nombre de divinités présentes fait de cette décision un défi conséquent. Le fait d'assigner une divinité à chaque domaine, classe de personnage, race de personnage joueur et alignement pousse le nombre total à quarante-sept. Ainsi, beaucoup plus d'individus pourraient obtenir un statut divin si l'on comptait les races monstrueuses et les classes de prestige. Les attributions seraient ainsi extrêmement spécifiques. Certains pourraient devenir les protecteurs de régions ou de zones géographiques, comme le dieu des hauteurs de Suel, ou bien de pays ou de cités, et rendre de ce fait les dieux domestiques ou locaux plus communs. Les mystères aident alors les individus à développer des relations plus personnelles avec le divin dans la foule toujours grandissante des dieux. Si le total de puissance divine est limité, vous pourriez avoir une multitude de dieux de rang inférieur (et donc un nombre infini de dieux de rang 0), ou encore une poignée de divinités haut placées. Avec le système de divinité acquise, les personnages joueurs ont la possibilité de gagner une place de choix dans votre panthéon. Ils devront sans doute découvrir comment y parvenir, mais cela est possible.

Si vous optez pour cette solution, vous devez décider comment les dieux présents dans votre campagne au début du jeu ont fait pour arriver là où ils en sont, mais également quand ils y sont arrivés. Certains sont sans doute issus d'une union divine et d'autres ont gagné leur caractère divin. Si c'est le cas, vous devez connaître le sentiment des « anciens » envers les « jeunes » qui sont parvenus à ce stade. Il peut s'agir de rivaux ou carrément de farouches ennemis.

Le statut divin acquis fonctionne bien dans le cadre d'un panthéon, mais pas du tout dans celui du monothéisme. Comme cela a été dit précédemment, le monothéisme part du principe qu'un unique dieu est le créateur de l'univers. Devenir un dieu avant l'apparition même de l'univers est un concept qu'il est difficile de rationaliser et qui peut apporter plus de problèmes que d'avantages. Inversement, si tous les dieux ont acquis leur nature divine après la création de l'univers, il est intéressant de déterminer de quelle manière celui-ci est apparu.

Le dualisme peut fonctionner avec le concept d'acquisition divine. Les méthodes utilisées par les deux dieux pour gagner leur statut peuvent être les choses mêmes qui les opposent. Du reste, séparer les deux dieux selon la façon utilisée par chacun pour acquérir une étincelle divine peut être bien plus intéressant que de les opposer selon la notion de Bien et de Mal.

Si vous utilisez des esprits ancestraux au sein d'un système animiste, le fait de devenir un dieu revient à devenir un esprit ancestral. Il ne s'agit pas d'une option très séduisante pour les joueurs, parce qu'ils doivent mourir pour devenir des esprits et profiter de leur statut divin. Au début de votre campagne, vous pouvez décider que le ou les dieux sont nés dotés de leur puissance et qu'il est possible d'atteindre la même place avec le temps (cf. *Méli-mélo*, ci-dessous).

L'impact principal sur les prêtres et les paladins est que de nouvelles divinités apparaissent au fil du temps, chacune exigeant qu'on lui consacre un temple et, selon leur alignement, un ordre saint (cf. *Renouvellement des immortels*, ci-après). De plus, les prêtres et les paladins qui sont au service d'une divinité savent que leur protecteur n'a pas toujours été un dieu. Leur foi n'inclut pas de concepts comme l'infaillibilité, l'omniscience ou l'omnipotence de celui-ci.

Les principales connaissances cachées traitant d'un dieu ayant gagné sa place tiennent dans ce qu'il était avant son ascension. S'il est célèbre au niveau local, il peut fort bien être totalement inconnu à quelques milliers de kilomètres de là. Bien sûr, s'il a quelques défauts ou faiblesses, il agira vite afin d'effacer ou de dissimuler toute trace de ceux-ci. Seuls les plus

anciens des dieux sont là depuis assez longtemps pour que les mortels aient perdu toute connaissance de leur origine mortelle.

Idée d'aventure. Tous les quarts de siècle environ, les dieux organisent un grand tournoi. Ils renoncent à tous leurs pouvoirs divins pendant un jour (considérez-les comme de rang 0) et affrontent tous ceux qui les défient, qu'ils soient d'origine divine, infernale ou mortelle. Les vingt-deux premiers (un pour chaque domaine, mais vous pouvez facilement changer ce nombre) deviennent des dieux à part entière. Toute divinité qui ne parvient pas à se placer parmi ces vingt-deux gagnants reste de rang 0, mais elle n'a plus d'attributions et est la cible de nombre de moqueries de la part des autres dieux. Les personnages ont vent d'une conspiration visant à aider un seigneur démon à tricher pour se propulser parmi les vainqueurs. Ils doivent empêcher que cela n'arrive.

La divinité usurpée

Le rang divin peut avoir une représentation physique, dans le plan Matériel ou simplement dans les plans extérieurs. Dans ce cas, un mortel entreprenant peut dérober cette puissance divine et donc devenir un dieu en détrônant une autre divinité. Bien évidemment, les dieux veillent jalousement sur leurs « propriétés », les protègent à l'aide de pièges redoutables et d'êtres puissants, certains étant bonifiés par leurs propres pouvoirs.

Il est nécessaire de considérer certains points si vous choisissez de privilégier cette option. Tout d'abord, que pensent les dieux de ces parvenus et de leurs congénères dépouillés de leur statut de divinité ? Et ensuite, que se passe-t-il pour les infortunés déchus ? Peut-être ont-ils été ramenés au rang de divinité domestique ou locale. Comme dans le cas précédent, anciens et nouveaux dieux peuvent être des rivaux, voire s'affronter ouvertement. À vous de voir s'ils se volent mutuellement et, dans ce cas, ce qu'ils y gagnent (cf. *Déicide*, plus loin). Si le larcin n'a pas cours, vous devez avoir une bonne raison pour en décider ainsi – par exemple, le fait de posséder plus d'une étincelle divine est susceptible de terrasser un dieu. Déterminez le degré de notoriété du processus de divinisation. Si tout le monde est au courant, faites-en sorte que vos joueurs le sachent. Il se peut que seuls les dieux le connaissent. Vous pouvez aussi décréter que seuls les dieux sont capables de percevoir et de dompter physiquement les étincelles divines. Ainsi, ils peuvent se les dérober mutuellement, mais les mortels en sont incapables. Ces derniers peuvent néanmoins devenir des dieux en méritant ce statut, ou par l'intermédiaire de divinités transmettant ou abandonnant tout ou partie de leur puissance.

Lorsque l'on combine le monothéisme au concept de divinité usurpée, il faut déterminer à qui a été dérobée la puissance. Au début, l'idée peut sembler contradictoire, mais une mythologie cohérente peut lui donner corps. Par exemple, le dieu unique est le seul restant après que tous ses frères et sœurs aient été privés de leur puissance, auquel cas il faut préciser où se trouve ce qui a été dérobé. Il peut aussi fort bien les avoir spoliés lui-même.

Dans le système dualiste, les divinités ont éventuellement coopéré pour s'approprier les pouvoirs d'un ou de plusieurs dieux avant leur règne, sans quoi l'un peut avoir dépossédé l'autre. Cette dernière situation crée une opposition dynamique qui aboutit à un système dualiste contraignant. Évitez l'idée trop prévisible du dieu mauvais dérobant la puissance du bon, le contraire pouvant se révéler bien plus intéressant. Bien sûr, l'histoire est beaucoup plus remarquable et fantastique si les deux adversaires sont différenciés par un autre concept que le Bien et le Mal.

Un système animiste pourrait voir des mortels voler l'essence divine des dieux, pour ensuite seulement être réduits en miettes par celle-ci, devenant ainsi les esprits vénérés dans la campagne. Vous pouvez aussi vous doter d'une mythologie dans laquelle des représentants des règnes animal et végétal ont aidé les mortels, avant de devenir des esprits. Les animaux doués de parole et les plantes qui se meuvent sont monnaie courante dans les mythologies du monde entier. Dans tous les cas, vous devez détailler la source du « vol originel ». Il doit y avoir quelque chose à qui on puisse dérober dès le tout début de l'univers.

Un crime comme le vol implique secret ou connaissances cachées, et ce à chaque changement dans le panthéon. Par exemple, les voleurs voudront sans doute détruire toutes les traces des dieux précédents ou de leur propre identité passée. Cette « dissimulation active » signifie que si un individu découvre une information relevant de « l'hérésie », il court le risque d'être châtié par des actes divins ou mortels.

Les prêtres et les paladins de divinités qui ont frauduleusement acquis leur statut ont à peu de choses près le même défi à relever que s'ils servaient une divinité ayant gagné sa place à la sueur du front. Il fut un temps où leur dieu était un personnage ordinaire. Leur foi n'inclut pas de notions comme l'infaillibilité, l'omniscience ou l'omnipotence de leur divinité tutélaire.

Idée d'aventure. La divinité tutélaire de l'un des personnages devient mortelle après qu'on lui ait dérobé son essence. Les aventuriers comptant parmi ses plus fervents disciples, elle les contacte et leur demande de lui rapporter son étincelle divine. Bien entendu, l'usurpateur vit à présent dans son fief divin. Les personnages savent donc où le trouver, et il existe une bonne chance pour que son butin s'y trouve également. Ils doivent lui reprendre ce qu'il a volé, quelle que soit la forme de l'objet du délit, et décider s'ils veulent devenir des dieux ou restituer sa puissance à leur divinité.

La divinité transmise

Via cette option, quelque source, en général un dieu existant, confère un rang divin à ceux qui le méritent. Cela peut impliquer de triompher de toutes les épreuves pour atteindre la source, ou de rendre un service particulièrement exemplaire à sa divinité. Cela signifie plus probablement une vie de dévotion, d'obéissance, de loyauté et de foi tournée vers le panthéon ou le dieu. Par contraste avec le rang divin acquis, un individu décide par le biais de ce système si l'on peut accorder un statut divin à un candidat. Zeus, par exemple, décide habituellement qui peut rejoindre le panthéon olympien.

Ce type de nature des divinités donne aux membres de votre panthéon un contrôle sur ceux qui rejoignent leurs rangs. Le nombre de dieux qui en résulte est bien plus gérable et cohérent qu'avec le système de divinité acquise. Dans le même temps, les personnages qui désirent devenir des dieux ont un moyen d'y parvenir. Décidez de ce qu'il en coûte. Un dieu peut octroyer un statut divin en récompense d'une quête héroïque, sans quoi le personnage doit terrasser un seigneur démon. Si la puissance divine totale est limitée, vos dieux doivent très sérieusement rationner le nombre de nouveaux venus.

Le choix conscient qui détermine la transmission de ce statut combine le monothéisme à une mythologie cohérente. La vénération d'une divinité unique et toute-puissante ne nie pas l'existence de dieux passés ou à venir. Un cycle mythologique dans lequel un dieu reste pendant une éternité avant de choisir son remplaçant fonctionne bien, et d'autant mieux si vous détaillez ce qui a fait que le dieu actuel soit un si bon candidat, alors qu'il n'était encore qu'un mortel.

Le dualisme peut fonctionner de manière similaire. Les deux dieux choisissent leurs successeurs après une longue période de domination. Une divinité, peut-être née avec l'étincelle divine ou l'ayant usurpée, a pu accorder son statut à un mortel parce qu'elle se sentait seule, ou parce qu'elle avait besoin d'aide pour assurer la gestion de l'univers. L'opposition a pu survenir après que ce dernier soit devenu un dieu et ait révélé une facette cachée de sa personnalité. Mais la première divinité a aussi pu distinguer avec sagesse le besoin d'une dualité afin de maintenir l'équilibre dans l'univers. Elle aura alors accordé le pouvoir à quelqu'un dans ce but.

Une mythologie pourrait même faire fonctionner l'animisme avec ce système. Une divinité contemple la création et décide que son travail est accompli ; elle peut donc passer à autre chose, mais elle ne peut laisser le monde sans personne pour s'en occuper. Elle prend donc une partie de sa puissance et la partage également avec toute sa création. Vous décidez alors si l'étincelle divine réside dans les choses inanimées, seulement dans les créatures dotées d'une intelligence animale ou inférieure, ou encore si elle est répartie équitablement dans toutes les choses et créatures.

Toutes ces approches partent du principe qu'un cycle plonge ses racines dans le passé. S'il fut un temps où un dieu comptait quelque autre source d'essence divine, et s'il a entrepris de transmettre l'étincelle à un ou plusieurs successeurs, déterminez quand c'était. Ce « dieu originel » peut être le créateur de votre univers, mais cela ne relève en aucun cas des connaissances cachées. Les dieux qui souhaitent se faire passer pour omniscients ou omnipotents ne désirent pas que des informations contradictoires émergent sous la forme de connaissances largement répandues, ni qu'on les compare défavorablement à une précédente divinité.

Quand un mortel reçoit la puissance divine, ses amis et compagnons peuvent fort bien devenir les fondateurs d'ordres saints qui lui sont dédiés. Contrairement à l'usurpation, recevoir un tel statut implique quelque mérite. Les prêtres et les paladins de telles divinités savent que le panthéon existant considérait leur nouvelle divinité comme digne de rejoindre leurs rangs, ce qui donne un air de légitimité à leur nouvelle croyance.

Idée d'aventure. Le serviteur d'un dieu, porteur d'un message, contacte les personnages. Leur divinité tutélaire leur accordera un statut divin s'ils récupèrent un artefact situé dans l'antre d'un prince démon des Abysses et le ramènent dans le temple de la divinité, à la capitale. Les personnages doivent se rendre dans les Abysses, localiser la demeure du prince démon, s'y infiltrer, récupérer l'artefact, puis le transporter sans dommage jusqu'au temple. Complication supplémentaire, l'artefact est particulièrement dangereux pour les mortels dans le plan Matériel si on ne le manipule pas avec le plus grand soin. Comme si cela ne suffisait pas, des dieux mauvais découvrent l'objet de la quête et cherchent activement à réduire à néant la réputation de la divinité en libérant dans le monde toute l'atrocité de l'artefact. Si les personnages réussissent, ils deviennent des dieux.



Illus. de R. Guay

Divinité démissionnaire

Vos pouvez donner la possibilité à vos dieux de renoncer à leur statut divin de façon permanente ou temporaire. Une divinité submergée par l'ennui ou la douleur peut décider de parcourir les plans ou de vivre parmi les mortels. Elle peut aussi décider d'endosser les responsabilités moins lourdes d'une divinité domestique ou locale. Les dieux restants doivent prendre en charge les domaines abandonnés, sachant que des querelles peuvent en résulter. Un nouveau conflit peut survenir si la divinité revient. Dans ce système, un dieu peut abandonner sa puissance au profit d'un remplaçant de son choix, un personnage joueur par exemple.

Idée d'aventure. Le dieu de la Mer a laissé sa puissance au leader du panthéon et est parti en mer, pour y évoluer parmi les mortels. Les personnages veulent le retrouver, soit parce qu'ils étaient ses adorateurs et souhaitent le voir s'en retourner à ses devoirs divins, soit parce que leur divinité le leur a demandé. Les obstacles qui les attendent peuvent inclure le fait que celui qu'ils recherchent s'est échoué sur une île dangereuse et mystérieuse après un naufrage, ou qu'il s'est tourné vers le Mal et la piraterie.

Méli-mélo

Maintenant, vous pouvez également choisir de mélanger ces idées. Par exemple, les dieux actuels ou « principaux » du panthéon sont nés avec leur statut divin. Des divinités mineures ont acquis le leur par le biais d'actes miraculeux ou de quêtes héroïques. D'autres ont été récompensés par les dieux actuels pour des services rendus sur plusieurs décennies, voire plusieurs siècles. Le fait de voler l'essence divine de divinités mineures est considéré comme un acte maléfique, voire chaotique, mais cela reste possible. Cependant, les divinités intermédiaires et supérieures sont inséparables de leur essence divine, et leur statut n'est donc jamais menacé.

Créateurs ou usurpateurs

Les dieux de la campagne n'ont pas nécessairement créé l'univers. Si quelqu'un ou quelque chose d'autre s'en est chargé, vous devez en fixer tous les détails. Il vous faut également décider si ces faits relèvent de connaissances cachées, sont de notoriété publique ou se situent quelque part entre les deux. Un panthéon peut prétendre avoir créé l'univers et mentir ou dissimuler la vérité. Les dieux actuels peuvent avoir tué les créateurs, comme les Olympiens ont tué les Titans. Ils peuvent les avoir vaincus et pris leur place. Selon votre mythologie, les dieux vaincus sont peut-être meilleurs que ceux qui sont en place, ou il peut s'agir de sombres créatures venues d'ailleurs, dont tout le monde craint le retour.

L'univers peut également être né d'un processus naturel, comme le soutient la théorie du big bang. Si vous optez pour cette solution, les dieux sont probablement des êtres surpuissants, qui sont apparus avant toute autre forme de vie dans l'univers. Ainsi, toute la vie peut fort bien résulter de ce qu'ils ont expérimenté de leur nouvelle existence.

DIVINITÉS DÉPENDANTES ET INDÉPENDANTES

Ayant vu comment les divinités sont apparues, vous devez ensuite penser à la manière dont elles obtiennent leur puissance. Ce choix est indépendant de leur nombre. Le rôle des prêtres et des laïcs de l'Église n'est pas le même si le pouvoir des dieux provient des adorateurs ou non. Les dieux indépendants peuvent porter un intérêt moindre aux affaires de leurs prêtres, tandis que ceux qui dépendent de leurs adorateurs donneront comme instructions à leurs disciples de protéger les croyants et de convertir de nouveaux membres à leur foi.

Le pouvoir fourni par les adorateurs

Si les adorateurs fournissent leur pouvoir aux divinités, alors celles-ci sont dépendantes de leurs fidèles. Elles peuvent accepter cette dépendance, ou s'en irriter et chercher des alternatives. Si leurs fidèles constituent la base de leur puissance, leur nombre et la ferveur religieuse de chacun devient vital. Beaucoup de dieux font leur possible pour donner aux mortels des raisons de les prier lorsqu'ils dépendent d'eux. Il leur est difficile de se montrer distants (cf. *Divinités actives et distantes*, plus loin) ou indifférents, et encore moins ouvertement hostiles.

Le pouvoir qui passe des adorateurs aux divinités ne sous-entend pas nécessairement que le dieu aime, ou même apprécie, ses fidèles. Cela signifie simplement que si l'un d'entre eux meurt ou perd la foi qu'il a en lui, cela l'affaiblit et peut finalement provoquer sa mort (cf. *Déicide*, plus loin). Les divinités rivales peuvent entamer de véritables guerres afin de balayer les fidèles de chacun. Les prêtres déploient de réels efforts de prosélytisme, recrutent de nouveaux fidèles et se font concurrence pour gagner l'attention de tous ceux qui se trouvent à portée de voix. Les dieux cherchent des moyens de fournir davantage de pouvoir à leurs prêtres, car ils représentent leur propre pouvoir divin.

Les mystères permettent aux divinités dépendantes de choyer des initiés consacrés, qui leur offrent encore plus de pouvoir. Le culte des

COMMENT LE PANTHÉON DE D&D EST APPARU

La plupart des divinités du panthéon de D&D sont nées dotées de leur statut divin. Ainsi, Vecna, une liche, acquit un rang divin. Saint Cuthbert est un mortel qui a également réussi à atteindre ce statut (cf. appendice 2).

ancêtres est envisageable, car le respect que la famille voue aux morts donne à ceux-ci suffisamment de puissance pour continuer de vivre tels des esprits. Les dieux domestiques et locaux sont peut-être tout ce qui reste d'anciens dieux puissants dont les fidèles ont disparu, mais ils sont peut-être tout simplement nés des croyances des habitants.

Des dieux désespérés peuvent obliger des mortels à les vénérer (leurs congénères maléfiques le font parfois sans tenir compte de la source de leur pouvoir), auquel cas beaucoup de leurs « croyants » les vénèrent car ils en ont peur. De nombreuses divinités mettent l'accent sur ce qu'ils ont fait pour les mortels et encouragent une forme d'adoration basée sur la gratitude, voire l'amour (cf. *Pourquoi les mortels vénèrent les dieux*, plus bas).

Idée de campagne. Le souverain d'une nation voisine se montre de plus en plus véhément et belliqueux. Durant plusieurs aventures, les personnages font face à des agressions de plus en plus fréquentes de la part des gardes-frontières, des soldats et des aventuriers venant de la nation belligérante. Une aventure peut tourner autour de la défense d'un village face à un monstre important ou une tribu de gobelinoïdes, expulsés de leur terrain de chasse habituel par des soldats du pays voisin. Ils remarquent finalement l'augmentation du nombre de prêtres d'un culte maléfique dans les régions frontalières. Le souverain agressif est sous leur influence et cherche à balayer son voisin, afin d'affaiblir sa divinité tutélaire et de renforcer le pouvoir de la sienne.

Pouvoir indépendant des adorateurs

L'étincelle divine est à l'origine du pouvoir divin ou bien donne accès à cette source. Si le puits de la puissance divine n'est pas dépendant des mortels, vous êtes confronté à moins de limitations en concevant votre panthéon. Les divinités ne sont pas contraintes d'agir avec bienveillance et peuvent fort bien être indifférentes, voire hostiles (cf. *Le comportement des divinités*, ci-dessous). Les mortels peuvent les vénérer par amour, par gratitude, par peur, ou pour toute autre raison. En pratique, cette situation ne change pas le rôle des prêtres tels qu'ils sont décrits dans le *Manuel des Joueurs*.

Idée d'aventure. Un vieil homme aborde les personnages. Il prétend être leur dieu tutélaire (s'il y en a plusieurs dans le groupe, c'est celui du paladin ou du prêtre) et explique qu'un puissant sorcier mortel a créé un sort capable de couper les dieux de la source de leur pouvoir divin. Le sorcier cherche à les anéantir et la divinité veut que les personnages l'arrêtent.

LE COMPORTEMENT DES DIVINITÉS

L'attitude primordiale qu'adoptent les divinités à l'égard de leurs fidèles mortels définit leur influence dans votre campagne. Le comportement d'un dieu tombe généralement dans l'une des trois catégories suivantes : bienveillant, indifférent ou hostile.

Les divinités bienveillantes

Elles se soucient de leurs adorateurs et agissent de façon à les protéger. Elles privilégient les méthodes constructives pour bâtir leur foi et s'efforcent d'être de grandes figures religieuses pour que leurs fidèles aient envie de les vénérer. Au fur et à mesure que les personnages gagnent des niveaux, les dieux bienveillants s'intéressent davantage à leurs activités et sont de plus en plus enclins à répondre à leurs suppliques d'aide ou de renseignements. Ils leur donneront probablement des indices et n'iront certainement pas jusqu'à les cacher.

Si les divinités adoptent cette attitude, c'est que les mortels ont à leurs yeux une certaine importance. Généralement, l'adoration des gens leur apporte de la puissance et rend les deux parties interdépendantes. S'il est possible de tuer ou de remplacer des dieux dans votre campagne, ils doivent se montrer bienveillants envers leurs fidèles afin de les satisfaire et de les garder à l'abri des menaces. Dans des campagnes où l'on trouve ce genre de divinités, la majorité des prêtres servent un dieu en particulier et de nombreux paladins appartiennent à des ordres divins.

Il est sans doute difficile de justifier le fait que des dieux mauvais soient bienveillants. Vous pouvez décider de les éliminer et de les remplacer par les démons et les diables les plus puissants afin de représenter le Mal. Cette pirouette peut vous permettre de planter le décor d'une guerre entre les hordes infernales et les dieux. Si vous utilisez diables et démons pour personnifier le Mal ultime, il vous faut déterminer si les prêtres mauvais reçoivent leurs sorts d'archi-fiélons ou grâce à la dévotion qu'ils vouent à une philosophie du Mal. Vous avez la possibilité de disposer de dieux mauvais, mais aussi de les rendre plus faibles ou moins importants que les dieux bons. Sans doute ont-ils subi une défaite majeure dans la lutte éternelle entre le Bien et le Mal.

Un comportement bienveillant couplé au monothéisme peut rappeler plusieurs religions modernes du monde réel. Il est important de déterminer la raison d'un tel comportement. Une bonne alternative est d'accentuer une relation interdépendante, dans laquelle la divinité a besoin de ses fidèles pour lui donner de la puissance, sachant que les mortels ont besoin de la divinité dans leur vie de tous les jours. Si vous allez plus loin et dites que celle-ci se comporte de façon bienveillante pour tenir les mortels éloignés de toute autre forme d'adoration, il vous faudra détailler les conséquences d'une telle alternative. Par exemple, un dieu unique peut opter pour une telle attitude de crainte qu'un jour un mortel insatisfait ne le tue. Dans un système dualiste, les divinités se comportent tout simplement de la même manière avec les mêmes personnes. Elles peuvent également adopter une attitude bienveillante envers leurs fidèles, mais pas nécessairement envers ceux de leur contrepartie (cf. *Méli-mélo*, plus loin). Les déités animistes peuvent également se montrer bienveillantes, mais il vaut mieux exploiter un système hybride dans lequel les esprits agissent de façon bienveillante envers ceux qui leur montrent du respect, et de façon indifférente ou hostile envers ceux qui ne le font pas.

Idée de campagne. Quand les personnages étaient enfants, les dieux mauvais dominaient le monde. Leurs séides opprimaient les religions bonnes et neutres. Ceux qui prenaient le pouvoir temporel le faisaient avec leur aide, ou du moins avec leur assentiment. Il y eut alors une grande bataille dans les plans divins et le Bien triompha. À présent, des êtres puissants cherchent à prendre la place des monarques mauvais et des monstres maléfiques errent dans le pays, libres de céder à leurs envies au lieu d'observer la volonté de leurs maîtres impies. Les personnages sont à même de prendre la direction d'une nation ou de devenir les champions des opprimés.

Les divinités indifférentes

Ces dieux poursuivent activement certains objectifs, dont les fidèles peuvent ne rien savoir. Ils constituent l'origine des sorts divins et ce sont des êtres dotés d'un immense pouvoir. Leurs activités peuvent avoir des conséquences majeures sur le monde du jeu, et même déséquilibrer l'équilibre entre le Bien et le Mal, la Loi et le Chaos, voire l'ensemble.

LES COULISSES DE D&D : LES SOURCES DE LA PUISSANCE DIVINE

Vous pouvez bâtir un système élaboré pour quantifier ce que chaque acte rapporte en puissance à chaque dieu, sans oublier le pouvoir que leur confère chaque adorateur. Vous pouvez tracer des graphiques démographiques pour enregistrer les baisses et augmentations du nombre de fidèles pour chacun d'eux. Vous pouvez déterminer un niveau de puissance minimum en ce qui concerne les pouvoirs divins saillants et la faculté d'accorder des sorts de chaque niveau. Vos personnages prêtres peuvent passer la majeure partie de leur temps à effectuer des jets de Charisme pour persuader les gens de rejoindre leur foi. Cette méthode de jeu implique une bonne dose de paperasse, mais si c'est votre style, n'hésitez pas.

LES ADORATEURS DU PANTHÉON DE D&D

Les divinités du panthéon de D&D sont indépendantes des mortels en ce qui concerne leur puissance, mais il est évident que beaucoup d'entre elles utilisent leurs fidèles pour accroître leur pouvoir. Des dieux comme Corellon Larethian, Garl Brilledor, Gruumsh et Yondalla se sentent grandement concernés par leurs adorateurs et reçoivent sans aucun doute d'eux une certaine puissance. Boccob est célèbre pour son indifférence envers ses fidèles.



Illus. de K. Anderson

Ainsi, ils méritent d'être vénérés malgré leur indifférence, même si ce n'est pas par amour (cf. *Pourquoi les mortels vénèrent les dieux*, plus bas). Au fil de la progression des personnages, les dieux ne changent pas d'attitude, à moins qu'ils ne tombent sur des informations relatives aux véritables desseins de la divinité. Si les personnages prêtent leur concours ou interviennent, même les dieux indifférents le remarquent. Ce système fonctionne bien mieux lorsque ces divinités sont indépendantes de leurs fidèles, mais il leur est difficile de rester indifférents quand des mortels menacent la source de leur pouvoir. Ces derniers « vénèrent » sans doute de tels dieux par peur.

Il peut également s'agir d'anciens dieux que les mortels ennuient et qui ont simplement décidé d'ignorer le monde. Tandis que les personnages montent en puissance, il est possible qu'ils piquent la curiosité de la divinité, pour le meilleur comme pour le pire.

Les dieux indifférents ne communiquent pas activement avec leurs adorateurs, ni ne dissimulent consciemment des informations. Les secrets de votre campagne concernant les dieux indifférents relèvent tout simplement de connaissances perdues. D'anciens érudits, sages et prêtres peuvent savoir certaines choses, les avoir couchées sur le papier et avoir perdu leur trace dans une vaste bibliothèque, dans quelque guerre ou catastrophe naturelle. Les dieux indifférents ne fournissent pas intentionnellement de sorts de magie divine aux prêtres. Dans une campagne comportant de tels dieux, de nombreux prêtres ne servent pas de divinité particulière.

Les divinités indifférentes permettent de gagner du temps quand on construit une campagne. Vous savez tout de même qu'elles ont des desseins, et parfois beaucoup, mais vous n'avez pas besoin de les décrire avant que vos personnages n'aient le niveau nécessaire pour les découvrir.

Certains joueurs auront l'impression que le monothéisme représente précisément les religions modernes, et donc que le système présente beaucoup de préoccupations semblables à celles du monothéisme bienveillant. Le dualisme indifférent exige des personnages un effort supplémentaire pour donner une idée d'opposition dynamique et fluctuante entre les deux divinités, mais plus encore pour rendre l'idée de la pertinence de leur lutte éternelle. Souvenez-vous que même si les divinités ressentent de l'indifférence à l'encontre des mortels, cela ne veut pas dire qu'elles ne font rien ou qu'elles n'ont aucune influence sur le monde. De même, l'animisme indifférent pourrait donner l'apparence d'un monde figé. Si les esprits n'agissent pas de manière à influencer les personnages, ou de manière à être compris, alors on pourrait parfaitement se passer d'eux. Dans ce cas, le culte des ancêtres devient une alternative pour les suppliques d'aide qui restent ignorées des dieux. Les mystères peuvent chercher à dépasser cette indifférence par l'intermédiaire de rites secrets.

Idée de campagne. Dans le passé, des dieux sombres et étranges dominaient l'univers. Leurs rejetons les bannirent et constituèrent le panthéon actuel. Les mortels savent que les dieux actuels existent, mais seuls les races les plus anciennes ont gardé la trace ou le souvenir des

VOTRE CAMPAGNE ET LES RELIGIONS DU MONDE RÉEL

En préparant la mythologie de votre campagne D&D, il vous faut savoir si vous voulez que les religions de votre monde rappellent à vos joueurs celles du monde réel. D'un côté, ils comprendront plus facilement les fois qui sont semblables à celles qu'ils connaissent, mais de l'autre, certains pensent que si les religions du jeu sont trop similaires à celles du monde réel, cela ôte à la campagne le côté fantastique qu'ils essaient d'imaginer.

divinités précédentes. Dissimulés dans des souterrains humides, des ouvrages perdus écrits dans des langues mortes renferment des prophéties divines quant au retour des anciens dieux. Le panthéon actuel fait tout son possible pour prédire le moment de leur retour, s'y préparer et trouver un moyen de détruire la menace que représentent leurs ancêtres. Les personnages commencent ce qui semble être une aventure classique, pour découvrir les icônes de dieux étranges gravées sur les parois d'anciennes cavernes souterraines. Avec le temps, ils acquièrent suffisamment de connaissances pour interpréter les images et les fragments de savoir qu'ils ont pu découvrir. Ils découvrent la véritable nature de l'univers, ainsi que la menace des anciens dieux. Les dieux actuels pourraient recruter les personnages afin de les aider dans leurs préparatifs au retour des anciens dieux. Vous pouvez même créer des classes de prestige autour de ce recrutement.

Les divinités hostiles

Celles qui adoptent une attitude ouvertement hostile envers les mortels peuvent se révéler opprimantes, surtout à bas niveau. Comme avec les autres types de comportements des divinités, vous devez décider la raison pour laquelle ils sont hostiles. Si les mortels ont tué un dieu dans un passé éloigné, les immortels actuels peuvent parfaitement avoir encore de la rancune à leur égard. Les races du *Manuel des Joueurs* ont peut-être remplacé les races élues par les dieux pour dominer le monde. Si ce sont des divinités draconiques, des races apparentées aux lézards peuvent avoir prédominé comme les humains, les elfes, les nains, les gnomes et les halfelins aujourd'hui. Dans le même temps, déterminez pourquoi les dieux hostiles n'ont tout simplement pas anéantit le monde. Ils ont sans doute besoin du culte des mortels pour glaner leur puissance (les mortels prient les dieux hostiles dans l'espoir de les apaiser, contrairement à ce qu'ils feraient avec les dieux bienveillants). La destruction du monde pourrait précéder la venue d'une menace pour les divinités, pour l'instant prisonnière dans les entrailles de la terre.

Si les dieux sont hostiles, les prêtres servent en général les forces divines plutôt qu'une divinité en particulier. La plupart des paladins appartiennent à des ordres séculiers et non à des ordres divins. Bien des mortels cherchent des solutions de remplacement au culte des divinités hostiles, créant ainsi de nouvelles exigences pour les prêtres. En utilisant ce type de comportement, le défi auquel vous faites face est à l'inverse de celui que présentent des divinités bienveillantes. Dans ce cas, vous devez expliquer pourquoi les dieux bons se montrent hostiles. Vous pouvez inverser l'une des alternatives en rendant le Bien plus faible ou moins important que le Mal. Le Bien a peut-être subi une lourde défaite dans sa lutte éternelle contre le Mal. Ce thème constitue un bon défi pour les personnages d'alignement bon, car le monde est contre eux. Toutefois, celui-ci devient le théâtre d'aventures épiques tandis que les personnages essaient de rétablir l'équilibre en faveur du Bien.

Une forme de monothéisme hostile est similaire à un panthéon hostile. Si une divinité ou un panthéon précédent a créé l'univers, le dieu actuel nourrit sans doute peu de compassion à son égard. Comme dans le cas d'un panthéon, vous devez déterminer pourquoi il est devenu hostile et pourquoi il n'a pas détruit le monde pour en recommencer un nouveau. Comme cela a été dit précédemment, le dualisme fonctionne bien mieux si les deux dieux se comportent de façon différente envers les fidèles de l'autre. Une ou deux divinités hostiles ne sont guère différentes de vingt. Comme les esprits sont partout, l'animisme hostile fait du monde un enfer pour tous ceux qui y vivent, à moins de pouvoir générer suffisamment de bonne volonté pour y survivre. Si vous optez pour ce type d'animisme, prévoyez des moyens d'apaiser temporairement les esprits qui sont connus dans les régions civilisées. Les mystères ont la possibilité d'enseigner les techniques d'apaisement à leurs initiés.

Il existe de nombreuses opportunités de connaissances secrètes et cachées dans un système mettant en jeu des divinités hostiles. Par exemple, les mortels doivent dissimuler tous leurs efforts visant à se protéger des dieux. Les divinités détruiront plus probablement les preuves de telles tentatives plutôt que de les cacher, mais des copies uniques de telles preuves peuvent parfaitement exister dans les endroits reculés. Les mortels vivent dans la crainte de voir les dieux détruire le monde si on les y pousse, mais la raison pour laquelle il ne le font pas, ou ne le peuvent pas, demeure un mystère. Les preuves de l'existence d'une ou plusieurs divinités ont peut-être été dissimulées ou détruites par le ou les dieux hostiles actuels.

Idée de campagne. Dans la cité qui abrite les personnages, on a entamé la construction d'une tour de marbre blanc gravée de fleurs de lotus. Les gens qui ont commandé cette construction paient bien et les ouvriers ne se plaignent pas de leurs conditions de travail. Il s'agit de gens riches, qui deviennent bientôt les conseillers des dirigeants de la ville. Tandis que les personnages voyagent et partent à l'aventure, ils rencontrent d'autres tours comme celle-ci dans d'autres villes. Ils commencent également à distinguer des pratiques génératrices de discorde, comme des droits de douane sur les biens échangés entre les villes, des droits de passage à payer aux portes des cités et des lois obligeant les gens à porter le symbole de leur religion cousu sur leurs vêtements. Si on les interroge, les dirigeants répondent qu'une telle politique renforce la ville et encourage les gens à arborer leur croyance avec fierté. Les personnages qui se glissent dans une tour achevée et assistent aux rituels découvrent qu'il s'agit en réalité de temples consacrés à une divinité hostile. Ils doivent donc agir afin d'empêcher le culte du lotus de consumer leur monde.

Méli-mélo

Vous pouvez répartir les attitudes selon les alignements, les divinités bonnes devenant bienveillantes, les divinités neutres indifférentes, et les divinités mauvaises hostiles. Les premières œuvrent à empêcher les dernières de détruire le monde, tandis que les autres maintiennent l'équilibre entre les deux forces. Vous pouvez aussi faire en sorte que les dieux soient bienveillants à l'égard des mortels de leur alignement, hostiles à l'encontre de ceux qui ont un alignement opposé, ou indifférents envers les autres. Peut-être vos divinités ont-elles plusieurs aspects ou personnalités répartis entre leurs domaines, chacun pouvant se comporter de façon différente.

Les dieux peuvent être indifférents ou bienveillants si les mortels les adorent selon leurs désirs et leurs indications. Ne pas les vénérer comme il sied pourrait leur déplaire et finir par les rendre ouvertement hostiles.

POURQUOI LES MORTELS VÉNÈRENT LES DIEUX

Les gens adorent les dieux par amour, par gratitude ou par peur, selon leur alignement et celui de la divinité. Les dieux mauvais bénéficient de nombreuses dévotions, y compris de la part du commun des mortels qui souhaite les apaiser.

Amour

Les mortels aiment sans doute leurs dieux en tant que créateurs du monde et de toute forme de vie. Ils sont peut-être la source de tout ce qui est nécessaire à la vie, ou de tous les luxes de la vie, achetant ainsi l'amour des mortels. Ces derniers choisissent d'obéir aux commandements des dieux de tout leur cœur et servent leur protecteur parce qu'ils le veulent. Les prêtres transmettent l'amour des adorateurs à la divinité et partagent leur joie avec leur congrégation.

Le fait d'adorer un unique dieu par amour revient à parler de monothéisme bienveillant. Ce phénomène est similaire à beaucoup de croyances du monde réel. Si tous les mortels aiment les deux divinités d'un système dualiste, le sentiment d'opposition et de différence entre les deux dieux est réduit. Dans ce genre de situation, les mortels devraient aimer un dieu et craindre l'autre, ou au moins ne pas l'apprécier. Le fait de vénérer des esprits animistes par amour n'impose aucune des contraintes des cas précédents et est peu différent du culte d'un panthéon par amour.

L'amour provoque parfois des réactions étranges chez les mortels. Il leur arrive de dissimuler des informations qui pourraient montrer leur divinité adorée sous un mauvais jour. Ils commettent des actes terrifiants par jalousie et essaient de cacher les preuves de ceux-ci. Les dieux apprécient certainement l'adoration dont on les couvre et font tout pour éliminer ce qui pourrait menacer leur image ou la relation qu'ils entretiennent avec leurs fidèles. Les mystères naissent souvent de l'amour pour une

COMPORTEMENT DES DIVINITÉS DE D&D

Les divinités du panthéon de D&D sont généralement bienveillantes, mais montrent parfois une pointe d'indifférence, car des affaires retiennent leur attention loin du plan Matériel.

divinité particulière. Enfin, le culte des ancêtres peut représenter un amour profond pour les disparus.

Idée d'aventure. Un puissant paladin perd son épouse bien-aimée, morte de maladie. Fou de chagrin, il estime que sa divinité l'a trahi après des années d'amour et de dévotion. Il l'accuse de ne pas avoir protégé sa famille et devient un chevalier noir. Il est à la recherche d'un artefact légendaire que l'on dit capable de terrasser un dieu. S'il y a un paladin dans le groupe, le chevalier noir est un ancien camarade du même ordre. Sinon, il faisait partie d'un ordre saint consacré à la divinité du prêtre du groupe. Les PJ doivent trouver et arrêter le chevalier noir dans le plan du Pandémonium, où les dieux ont caché l'artefact.

La gratitude

Les mortels vénèrent également les dieux pour les présents qu'ils accordent à leurs fidèles, sans pour autant les aimer. Dans ce cas, les mortels respectent leur pouvoir et apprécient leurs cadeaux, mais ils ne les aiment pas particulièrement. Les divinités peuvent être déplaisantes ou simplement sévères. Voyez ces dieux comme des parents particulièrement stricts, mais pas trop sévères. Les mortels peuvent s'irriter des règles et des commandements des dieux, sans perdre de vue qu'ils sont la source de la vie. Les prêtres rappellent à leurs ouailles tout ce que les dieux font pour eux, tandis qu'ils interprètent les applications de la loi divine.

Parce que le monothéisme est si courant dans le monde réel, il est difficile d'exagérer l'importance des éléments fantastiques dans un système monothéiste. Ceci dit, le fait d'adorer une divinité par gratitude requiert autant d'efforts que cela a été précédemment décrit. Dans ce cas, il est plus intéressant que celle-ci soit un personnage oppressif et sévère. Ne laissez pas les règles et les commandements de la foi s'insinuer dans toutes les aventures, sauf si vous avez l'intention de les dépasser ou de remplacer leu dieu. Le dualisme est une meilleure alternative à la situation si les mortels aiment une divinité mais font montre de gratitude envers l'autre, ou encore s'ils ont peur de l'une et éprouvent de la gratitude pour l'autre. Ce choix fonctionne également bien avec l'animisme. Le culte des ancêtres peut tourner autour de la gratitude pour ce que l'ancêtre a légué à la famille ou a accompli pour elle. La gratitude éprouvée pour un foyer ou pour des ressources locales est une bonne motivation pour la vénération des dieux domestiques ou locaux.

Idée d'aventure. Un prêtre bon dévoué au domaine de la Protection décide que la meilleure façon pour que les mortels se protègent est d'accéder directement au pouvoir divin. Il entreprend recherches et expériences, essayant de trouver un moyen de se lier à la source du pouvoir divin. Ses expériences alertent les dieux, qui avertissent le prêtre du groupe des conséquences. Non seulement les dieux eux-mêmes pourraient se trouver coupés des mortels et incapables de leur fournir le moindre secours, mais les mortels d'alignement opposé auraient également accès à un incroyable pouvoir. Les personnages doivent localiser le renégat, trouver un moyen de passer outre ses défenses et le convaincre que les dangers de son plan dépassent les bénéfices qu'il pourrait en tirer.

La peur

Lorsque les mortels ont peur les dieux, les services religieux mettent l'accent sur la repentance, la pénitence et l'apaisement. Les dieux craints ne sont pas nécessairement hostiles. Ils possèdent plutôt un ascendant sur la nature et les forces naturelles qui dépassent les simples mortels. Les adorateurs essaient de protéger leur vie, leur famille et leurs biens en demandant aux dieux de détourner les tempêtes, les tremblements de terre, les raz-de-marée, la sécheresse, les épidémies, les éruptions volcaniques et les hivers rigoureux. Les prêtres agissent comme des intermédiaires, envoyant les messages d'humilité et d'apaisement aux dieux. Les paladins ont une expérience remarquable dès qu'il s'agit de dominer leur peur et d'aider les autres à en faire de même. Là où les dieux sont craints, la plupart des paladins n'appartiennent pas à des organisations religieuses.

Les dieux peuvent être ouvertement hostiles, auquel cas il existe de bonnes raisons de les craindre. Tandis que de nombreux mortels ne vénèreront pas du tout des divinités hostiles, beaucoup d'autres le feront dans l'espoir de les apaiser.

Le fait de prier un dieu unique en étant aiguillé par la peur est plus intéressant que toutes les autres motivations. Apporter un soin particulier aux raisons pour lesquelles les mortels ont peur du dieu, et à la façon dont celui-ci se comporte, peut insuffler suffisamment d'éléments fantastiques pour enrichir le jeu. Dans un système dualiste, les mortels peuvent craindre les deux dieux si leur lutte constante a parfois un impact désastreux sur le monde. Faites attention à ce que ces répercussions ne donnent pas l'impression à vos joueurs que leurs personnages sont totalement impuissants au sein de la campagne. Utilisez plutôt ces occasions pour créer un paysage varié et dramatique, ou pour révéler des cités enfouies ou des mines perdues. Vous pourriez même créer des aventures où les joueurs doivent secourir des PNJ d'inondations, de volcans ou de glissements de terrain. Vénérer les esprits animistes par peur entraîne les mêmes défis qu'avoir affaire à des esprits hostiles. Les esprits ancestraux peuvent être vénérés en tant qu'intercesseurs auprès des dieux, ou en tant que protecteurs des mortels face aux agissements de ces derniers.

La peur est une bonne raison de dissimuler des informations. Les mortels cachent tout ce qui est possible des dieux qu'ils craignent afin d'éviter un éventuel châtiment. Tout ce qui est dissimulé peut se perdre si l'individu qui en est l'artisan meurt sans révéler la cachette ou s'il oublie tout simplement son emplacement. Le ou les dieux peuvent aussi soustraire des informations révélant la raison pour laquelle on ne doit pas les craindre.

Idée d'aventure. Les prêtres d'un temple local dédié à un dieu loyal mauvais se mettent à monter des unités paramilitaires pour obliger les gens à assister au service religieux et à adorer leur dieu. Ils justifient leur action en prétendant que leur dieu ne reçoit pas sa juste part d'attention, de donations et d'apaisement. Ils dévoilent des archives et des chiffres pour prouver leurs allégations. Légalement, personne ne peut les contredire. C'est aux personnages de produire les preuves qu'ils commettent des crimes ou nuisent au gouvernement local, tandis qu'ils protègent les gens des violents « racoleurs du culte ».

Autres possibilités

Le besoin est la meilleure des explications à l'adoration. Dans un tel système, les divinités donnent quelque chose dont les mortels ont besoin, généralement sur une base quotidienne. Ils peuvent par exemple personnaliser les forces de la nature, comme une divinité conduisant chaque jour le chariot du soleil à travers le ciel. Les mortels prient pour donner aux dieux une raison (ou le pouvoir) de faire pousser les récoltes, de faire tourner le soleil, etc. D'un autre côté, les divinités sont peut-être la source de toute magie, divine et profane, et il faut les adorer glaner des sorts.

L'autre possibilité est que les sites divins génèrent un quelconque contrôle mental ou émotionnel sur ceux qui vivent dans leurs environs, et qu'ils deviennent plus puissants après chaque service religieux. Les divinités bonnes exploitent ce phénomène pour renforcer le désir de prier, tandis que les divinités mauvaises s'en servent comme d'une arme pour forcer l'adoration.

Vous pouvez choisir de mêler ces approches à d'autres considérations. Les fidèles des dieux bons prient par amour. Dans le jeu Dungeons & Dragons, les divinités de la nature ont tendance à être neutres et leurs fidèles les prient peut-être par gratitude pour les ressources naturelles. Ceux qui suivent la voie d'un dieu mauvais adorent leurs sombres maîtres parce qu'ils en ont peur.

POURQUOI LES DIVINITÉS UTILISENT LES MORTELS

Les divinités utilisent les mortels car elles ont besoin d'eux. En fonction de la manière dont vous avez défini les dieux dans votre campagne (cf. *Divinités dépendantes et indépendantes*, plus haut), les dieux ont besoin des mortels parce qu'ils leur fournissent leur puissance ou parce que quelque chose les empêche d'agir dans le plan Matériel.

Si la puissance de vos divinités dépend des mortels, partez du principe que seules les actions librement entreprises par les mortels génèrent cette puissance. Elle ne provient pas seulement de l'adoration, mais de toutes sortes d'actions. La quantité de pouvoir produite est directement proportionnelle à l'effort et au sacrifice requis par l'action. Considérant les risques pris et les efforts quotidiennement déployés par les aventuriers, il est évident qu'ils sont importants pour les dieux. Dans de tels cas, ils peuvent envoyer des signes et dépêcher des avatars pour encourager leurs fidèles, ou même leur apparaître.

Vos divinités ne sont pas obligées d'agir directement dans le royaume des mortels. Il peut exister des barrières qui les maintiennent loin du plan Matériel (cf. *Divinités actives et distantes*, plus loin), ou peut-être ont-elles conclu un accord limitant strictement leur intervention directe dans le plan Matériel. Elles ont ainsi besoin de mortels pour s'acquitter

des tâches qu'elles ne peuvent elles-mêmes accomplir. Elles peuvent également avoir besoin de héros censés inspirer l'adoration des fidèles, que l'on retrouve certains artefacts ou qu'on lance des sorts. Ils ont aussi besoin des mortels pour que ceux-ci se mêlent des affaires des Églises et clergés rivaux. Dans de tels cas, les actions des mortels reflètent et influencent les relations qu'entretiennent les dieux et fixent le niveau de la puissance divine.

DIVINITÉS ACTIVES ET DISTANTES

Dans certaines campagnes, les divinités actives influencent constamment le monde. Dans d'autres, les divinités distantes montrent peu d'intérêt pour ce qui se passe parmi les mortels. Ces deux alternatives sont développées ci-dessous.

Divinités actives

Le jeu D&D exploite ce modèle. Il est possible de rencontrer l'avatar d'un dieu dans une taverne ou sur la route. Choisir d'inclure des dieux actifs dans votre campagne présente un avantage énorme. Cela ajoute un élément fantastique qui la rend clairement différente des simulations historiques, plus que l'existence même de la magie. Les prêtres et les paladins des ordres religieux désignent parfois la grande personne étincelante qui réalise des miracles en bas de la rue pour justifier leur foi et leur dévotion. (Il est facile de perdre le contrôle de ce genre de situation ; les dangers que représentent les dieux trop actifs sont abordés dans la partie *Intervention divine*, dans le Chapitre 2.)

Les mythologies historiques respectent souvent cette approche. Les dieux grecs évoluaient dans le monde des mortels, ce que nous appelons le plan Matériel, et plus précisément sur l'Olympe. Poséidon vivait dans la mer, Hermès parcourait le pays et Zeus prenait de nombreuses formes pour se déplacer parmi les mortels. Les dieux nordiques franchissaient souvent Bifrost, le pont arc-en-ciel, afin de voyager parmi leurs fidèles mortels.

Le fait de savoir que les dieux sont présents et attentifs peut permettre d'expliquer les systèmes de croyances dans votre campagne. Cela peut aussi servir à garder à l'œil certains personnages. Souvenez-vous que si les dieux apparaissent toujours pour sauver les personnages, ces derniers ne risquent alors rien. Sans risque, la réussite perd de sa saveur et il n'y a plus aucune impression d'accomplissement. Les personnages de haut niveau sont plus importants pour les dieux, car ils possèdent de vastes capacités en qualité d'agents divins et de forces du changement. De tels personnages ont besoin de moins d'aide, mais ils sont cependant plus à même d'attirer l'attention des dieux.

Les systèmes monothéistes n'utilisent généralement pas cette option, car il est parfois difficile pour un dieu unique d'être partout à la fois. La création d'une multitude de serviteurs compense ce désavantage (cf. *Pouvoir divin infini ou limité*, plus haut) et contribue à insuffler l'élément fantastique dont le monothéisme a désespérément besoin dans les jeux de rôles fantastiques. Si vous désirez un monothéisme actif, créez donc une « armée céleste de serviteurs » pour assister la divinité. Le dualisme n'a que la moitié de ce défi à relever, car il propose deux fois plus de dieux. Les agents divins de chaque divinité sont en mesure de venir à bout des défis restants, mais vous pouvez aussi accentuer la différence séparant les deux dieux en rendant l'un actif et l'autre distant. L'animisme actif est normal. Les mystères des divinités actives vivent régulièrement la présence physique de leur protecteur ou de l'un de ses représentants. Les dieux domestiques et locaux actifs sont davantage enclins à recevoir de l'adoration.

Les divinités actives poussent les mortels à cacher leurs péchés, hérésies et sacrilèges. Dans le même temps, elles sont vulnérables, car présentes et actives parmi les mortels, et donc susceptibles de dissimuler des informations quant à leurs faiblesses. Si les mortels découvraient ces informations, la divinité les anéantirait. S'il leur manque un fragment de connaissance, celle-ci est perdue plutôt que détruite.

Idée d'aventure. De retour d'aventure, les personnages sont surpris par un orage alors qu'ils se trouvent encore dans une région sauvage. S'abritant dans un village abandonné, ils tombent sur un autre aventurier qui se réchauffe près d'un petit brasero de charbon. Il a faim et soif, et demande aux personnages de partager avec lui leurs provisions et leur eau. S'ils acceptent, il se joint au repas. Plus tard dans la nuit, il disparaît, laissant derrière lui une carte et un étrange médaillon. Ce sont les clés de quelque secret divin dissimulé dans votre monde. Si les PJ ne partagent pas leurs provisions avec lui, le voyageur disparaît également pendant la nuit. Faites faire à ceux qui montent la garde un jet de Volonté (DD égal à 25 + le niveau de personnage moyen du groupe), une fois pendant leur veille et toutes les nuits. En cas d'échec, ils s'endorment ou tombent dans une transe plus profonde pour les elfes. Si le groupe entier s'endort, le mystérieux étranger emmène les personnages sur une île déserte, sans rations ni gourdes. Tandis qu'ils se rendent d'île en île et essaient de rentrer chez eux, ils tombent sur le secret divin susmentionné.

Les divinités distantes

Les dieux distants ne prennent pas activement part aux événements du plan Matériel. Ils peuvent parfaitement être omniprésents dans leur propre royaume, mais les mortels savent peu de choses, voire rien, sur cet état de fait. Le fait d'opter pour des divinités distantes enlève à votre jeu un élément fantastique, mais vous pouvez surmonter ce problème en orientant la campagne autour de différents efforts visant à atteindre les dieux. Certains sont sans doute incroyablement périlleux, tandis que d'autres sont nobles et méritent le soutien des personnages. Le mentor ou le dieu tutélaire de l'un des personnages peut être à la recherche d'un tel moyen et s'y préparer depuis le début de la campagne, faisant toujours plus confiance au groupe au fil de sa progression. L'autre aspect sur lequel il est intéressant de se pencher est le laps de temps depuis lequel les dieux sont distants. Ils ont pu être actifs lors d'époques dont se souviennent les humains, les elfes, ou même les dragons pour les plus anciens. Si quelqu'un est capable de s'en souvenir, ou si d'anciens livres parlent d'une telle époque, déterminez dès le début de la campagne la nature de la force est suffisamment puissante pour imposer une limitation à vos dieux.

Au sein de la cosmologie de DUNGEONS & DRAGONS, il y a une limite à cette distance. Toute créature qui est capable de voyager dans le plan Astral peut également atteindre les royaumes divins (cf. *Cosmologie et royaumes divins*, plus bas) et tirer une divinité par la manche jusqu'à ce qu'elle lui prête attention, ce qui n'est pas toujours une bonne chose. Votre cosmologie doit placer une barrière entre les dieux et les mortels, afin qu'il soit difficile, mais pas impossible, de les atteindre.

Les dieux distants sont similaires aux dieux indifférents (cf. *Le comportement des divinités*, plus haut). Leurs enseignements montrent peut-être de la bienveillance, de l'intérêt ou de l'amour pour les mortels, mais leurs actions ne les affectent jamais. De nombreux prêtres et paladins servent des forces divines plutôt que des divinités spécifiques, même si certains arguent du fait que cette distance entre les dieux et leurs fidèles rend la dévotion de ces derniers plus grande. Lorsqu'une personne étincelante et

LES BARRIÈRES DU DIVIN

Un obstacle suffisamment fort entre une divinité et ses adorateurs peut conférer un caractère légendaire aux sorts divins. Ces obstacles font que les prêtres se consacrent davantage à une cause, à un concept ou à une force divine, plutôt qu'à une divinité spécifique s'ils n'ont accès à aucun sort. Un *miracle* pourrait presque être inenvisageable. Soyez clair avec vos joueurs si vous comptez réduire l'efficacité de certains sorts ou en éliminer d'autres. Considérez l'impact qu'un tel obstacle peut avoir sur les interactions planaires avant de le disposer entre les dieux et les mortels. De nombreux sorts divins et profanes font appel aux autres plans, dont les *porte de phase, projection astrale* et les sorts d'Illusion qui exploitent le plan de l'Ombre. Décidez si cette barrière enveloppe le plan Matériel, le coupant de tous les autres, ou si elle n'emprisonne que les dieux. Si elle n'affecte que les dieux, elle n'a guère d'impact sur l'incantation des sorts des mortels. Si elle affecte le plan Matériel, donnez à vos joueurs une liste des sorts auxquels ils n'auront pas accès. Le *Guide du Maître* et le *Manuel des Plans* renferment davantage d'informations sur la façon dont les sorts interagissent avec les barrières entre les plans.

de très grande taille descend une rue en accomplissant des miracles, vous n'avez nul besoin de la foi. La croyance n'est pas nécessaire pour ce qui est présent et démontrable.

Les énergies positive et négative existent, même quand les dieux sont distants. Cette décision n'a donc aucun effet sur l'incantation de sorts spontanée, ou sur le simple fait de renvoyer et d'intimider les morts-vivants.

Il est possible de créer une forme de monothéisme vibrante et séduisante en se contentant d'un dieu distant, mais cela n'en requiert pas moins certaines manifestations du divin dans le monde. Les forces du Mal peuvent aisément jouer ce rôle. Si vous incarnez le Mal dans un seul personnage, vous vous rapprochez du dualisme. Il vaut mieux le répartir entre les démons et les diables des Abysses et de Baator. Dans ce genre de système, les demi-fiélons dépassent sérieusement en nombre les demi-célestes et l'un des thèmes de la campagne sera la tentation. Comme cela a été mentionné précédemment, pour différencier les dieux dans un système dualiste, il suffit d'en avoir un actif et l'autre distant. En ce qui concerne l'animisme, les esprits distants peuvent fort bien ne pas exister.

Parce qu'ils n'ont jamais de preuve de l'existence des dieux, la plupart des mortels développent un grand nombre de spéculations à leur sujet, qui sont tout simplement fausses. Les connaissances cachées sont souvent offertes à la vue de tous, noyées dans le flot des suppositions. Si les divinités distantes ne cherchent pas à détruire ces connaissances, elles peuvent avoir laissé derrière elles quelques renseignements, dissimulés dans des cités perdues et des temples anciens, si elles ont jamais été actives.

Idée de campagne. Les personnages vivent dans un monde où l'on pense que les dieux sont bienveillants, mais personne n'a jamais fait l'expérience directe d'une telle bienveillance à un niveau personnel. Les prêtres se consacrent à des concepts ou à des causes plutôt qu'à des dieux. Jetés de par le monde, de colossaux artefacts laissent à penser que les dieux furent actifs (comme, par exemple, de gigantesques châteaux volants écrasés au sol bâtis aux proportions d'habitants gigantesques, ou d'énormes statues qu'il est impossible de briser et dont seule la tête ou la main faite de diamants dépasse du sol). Tandis que les personnages s'aventurent dans les ruines mystérieuses, ils apprennent que les dieux sont peut-être également responsables des vastes contrées mortes de plusieurs kilomètres de long qui s'égrènent dans le monde. Ils commencent à penser que les dieux se sont détachés du monde afin de ne pas permettre à leurs luttes de le détruire. Ils peuvent alors avoir l'idée de partir à la recherche des dieux, pour leur demander de revenir vers leurs créations mortelles.

Intervention

Cette possibilité existe avec les dieux actifs. La plupart des sorts de divination impliquent une intervention mineure, même si cela est aussi insignifiant que de répondre à un sort de divination de bas niveau et ne requiert pas d'effort conscient de la part de la divinité. Avec les dieux distants cependant, vous devez décider à quel niveau l'intervention est réellement possible. Vous pouvez mener une campagne de jeu de rôles à haut niveau au sein de laquelle les dieux apparaissent communément pour une raison ou une autre, mais souvenez-vous qu'un trop grand nombre d'interventions ôte tout amusement aux joueurs. Si un dieu est capable de faire disparaître des obstacles d'un revers de la main, il n'est pas nécessaire que les personnages se livrent à des actes héroïques. En effet, ils ont une attitude héroïque non pas grâce aux pouvoirs énormes qu'ils accumulent, mais parce qu'ils prennent des risques terribles face à la mort. À un moment ou un autre, les personnages ont un niveau tel qu'ils deviennent extraordinairement puissants. D'ailleurs, ils sont probablement au fait des voyages planaires. De telles campagnes peuvent les amener à entrer en contact direct avec les dieux dans leur plan d'origine. Ils peuvent aussi entrer en confit avec eux, voire les défier. Les personnages puissants sont plus à même d'attirer l'attention des dieux, mais moins enclins à nécessiter quelque intervention divine.

Idée d'aventure. Un prêtre transforme un entrepôt ou un bâtiment abandonné en lieu de culte. Les gens commencent à venir au temple parce que prêtre est apparemment capable de garantir une intervention divine. Il ne demande jamais d'argent ou de donation, mais la congrégation grandissante commence à lui fournir des quartiers, des habits et des vêtements de culte de meilleure qualité, et même un nouveau temple. Quand ses fidèles commencent à disparaître, des personnages soupçonneux découvrent que les interventions divines du prêtre sont l'œuvre de flagelleurs mentaux déguisés par des illusions, qui ont progressivement gagné de l'influence et pris le contrôle de la ville.

INTERVENTION DU PANTHÉON DE D&D

Les dieux du panthéon de D&D s'intéressent de près aux événements qui agitent le plan Matériel, mais ils restent dans les plans extérieurs en raison d'un consensus général. Les deux exceptions qui confirment la règle sont Fharlanghn, qui parcourt le plan Matériel comme bon lui semble, et Vecna, qui y possède une citadelle dont l'emplacement reste un secret, même pour ses prêtres les plus importants. Ainsi, quand les dieux du panthéon de D&D interviennent dans les affaires des mortels, ils agissent indirectement ou par le biais d'intermédiaires.

DÉICIDE

Il vaut mieux décider dès le début de la campagne si les personnages peuvent ou non terrasser les dieux, car cela a de graves conséquences.

Les dieux peuvent mourir

Avec cette première option, les dieux sont immortels mais vulnérables. Ils vivent éternellement si rien ne met un terme à leur existence. Si les personnages ont le pouvoir de les tuer, alors les PNJ le peuvent également, tout comme les autres dieux et les créatures infernales très puissantes. Si l'étincelle divine peut être dérobée et si le pouvoir divin est limité, les divinités ont de bonne raison de s'entretuer, ne serait-ce que pour gagner en puissance. Il est possible qu'ils ne soient pas motivés par ce désir, mais d'autres créatures, en particulier celles d'alignement mauvais, le sont sans doute. Si le pouvoir divin n'est pas limité ou s'il est impossible de le dérober, alors le déicide est moins probable.

Cette option autorise des changements au sein du panthéon, mais permet également que les panthéons se succèdent, tout comme les civilisations prospèrent avant de s'effondrer. Si vous souhaitez que les dieux dépendent de leurs fidèles en matière de pouvoir, alors il doit se passer quelque chose quand ils perdent tellement de disciples qu'ils en deviennent impuissants et oubliés.

De fréquents désordres au sein de votre panthéon peuvent pousser toujours moins de gens à adorer les dieux dans leur ensemble. Si les dieux sont incapables d'endurer davantage de choses qu'eux, les mortels ne verront pas pourquoi ils devraient continuer de les considérer comme sacrés. Il n'y a aucun intérêt pour les mystères à passer par les rites d'initiation si c'est pour se retrouver sans divinité à la fin du processus. Les prêtres et les paladins choisiront sans doute de suivre autre chose qu'un ou plusieurs dieux s'il leur est impossible de savoir si ces derniers seront toujours vivants le matin suivant. Si vos dieux peuvent bel et bien mourir, cela ne doit pas arriver si souvent. Toute mort divine doit constituer un événement mémorable de votre campagne. Ainsi, pesez bien les conséquences pour des domaines passant, par exemple, sous la tutelle d'un dieu d'alignement opposé.

Si vos dieux peuvent mourir, alors où vont-ils ? Leur corps dérive-t-il dans le plan Astral ou se dissipe-t-il simplement ? Disposent-ils d'un plan, créé par vos soins, qui serait la demeure des divinités disparues ?

Un système monothéiste dans lequel le dieu unique est susceptible de mourir peut, à terme, conduire à un univers sans divinité du tout. Certains mécanismes naturels sont là pour empêcher que ceci n'arrive jamais, en élevant automatiquement au statut de divinité un mortel digne d'une telle fonction si le dieu en place meurt. Un système dualiste perd son équilibre si l'une des deux divinités disparaît. Le survivant doit immédiatement nommer un adversaire compétent, afin que l'univers continue de fonctionner et que l'équilibre demeure intact. Les systèmes animistes partent du principe que tout est vivant et que cette vie dérive des esprits. Si celui d'un lieu ou d'un objet meurt, il en résulte une abomination. C'est une source d'horreur et peut-être de peur de la part du croyant, même si les esprits sont hostiles ou craints. Être capable de tuer un esprit implique que le meurtrier pourrait un jour être capable d'anéantir le monde. La mort accidentelle ne doit pas être possible pour les esprits. Toute créature qui terrasse intentionnellement un esprit

encourt de passer le reste de son existence à se cacher de fidèles terrifiés, cherchant à le ramener devant la justice. Le culte des ancêtres est une alternative viable à l'adoration de divinités mourantes.

Les dieux ne peuvent pas mourir

Les divinités véritablement immortelles ne craignent ni mortel, ni dieu. Cela ne veut pas dire que les mêmes dieux ont toujours existé. De nouvelles divinités se manifestent avec le développement de nouvelles fois et de nouvelles civilisations, et les anciens dieux disparaissent en même temps que déclinent celles-ci. L'immortalité peut découler du fait que les êtres et créatures dénués d'un caractère divin sont incapables d'atteindre les dieux, mais ces derniers peuvent tout aussi bien être invulnérables en même temps qu'immortels. Des dieux véritablement indestructibles sont en mesure de stabiliser et d'ordonner votre campagne, car les personnages se sentent plus à l'aise avec des divinités durables. La véritable immortalité galvanise la foi des prêtres et des paladins, et les rend encore plus à même de consacrer leur vie à leur dieu. Ce concept est si courant que le système auquel il s'applique n'a que peu d'importance.

Autres options

Il se peut qu'une seule divinité soit capable de terrasser les autres dieux. Ce tueur de dieu agit pour protéger le panthéon existant et le monde, en tuant ceux qui les menacent.

Une autre option veut que seuls des objets magiques, des sorts ou des actes précis soient en mesure de tuer les dieux. Par exemple, Balder n'est vulnérable qu'au gui. Thétis tenta de rendre son fils Achille invulnérable en le plongeant dans les eaux du Styx, mais son talon, par lequel elle le tenait, resta lui vulnérable. Les dieux dissimulent soigneusement les moyens visant à les éliminer (sachant que chaque dieu peut avoir sa propre faiblesse).

Vous avez également la possibilité de protéger vos dieux en leur octroyant le pouvoir de reformer un corps si leur forme actuelle est détruite (cf. pouvoir divin saillant de Reconstitution dans le Chapitre 2). Cette « immortalité interrompue » demande de la préparation. Dans des systèmes dotés de cette particularité, au moins un dieu mauvais et intrigant passe l'éternité à développer des sorts et des artefacts pour empêcher le retour des dieux tués.

Vos divinités peuvent également être immortelles si elles ont un minimum de fidèles. Plutôt que de dépendre d'adorateurs pour leur puissance, elles dépendent d'eux en ce qui concerne leur existence, mais vous pouvez également exploiter ces deux possibilités si vous le souhaitez.

Il est possible que les personnages de votre campagne parcourent les plans à la recherche des corps des dieux morts et les ressuscitent ou les réveillent.

Renouvellement des immortels

Si les dieux meurent, ou si de nouvelles divinités apparaissent, les mortels doivent en assumer les conséquences. Les prêtres sont les premiers concernés par les attributions de leur divinité décédée. Ces attributions ont probablement échu à un autre dieu, qu'il soit nouveau ou déjà en place. Les prêtres peuvent ainsi se retrouver coupés du pouvoir divin si leur alignement est trop différent de celui de la nouvelle divinité. Les personnages qui sont dans ce cas n'ont pas besoin de changer d'alignement pour regagner leur statut, mais ils doivent par contre changer de divinité. D'un autre côté, ces prêtres peuvent choisir de conserver leurs précédents domaines et de puiser leurs sorts dans certains principes ou forces abstraites, plutôt que de les recevoir du successeur de leur divinité.

Un dieu entièrement nouveau doit se chercher des prêtres et des paladins parmi les fidèles. Il peut s'agir de nouveaux personnages (de niveau 1) qu'il soutient et aide à gravir les échelons du pouvoir, ou bien de personnages existants qui ne sont pas satisfaits de leur foi actuelle. Ces agents mortels font ensuite la démonstration des pouvoirs qui sont accordés par leur nouveau dieu, apportant ainsi la preuve de son existence, et commencent à attirer des fidèles. De plus, ils peuvent également engager des hérauts et des bardes pour faire de la publicité au nouveau temple et attirer les curieux.

Bien sûr, si les divinités sont distantes et indifférentes, alors tout changement dans les rangs divins se déroule sans qu'aucun mortel ne s'en rende compte.

BÂTIR UN PANTHÉON

Cette partie de l'ouvrage traite des différents problèmes que l'on peut rencontrer en créant des dieux pour une campagne de D&D. Comme les personnages joueurs sont au centre de toute campagne, la partie qui suit abordera les divinités du point de vue des personnages qui les vénèrent.

COMBIEN DE DIVINITÉS ?

Si vous avez choisi un système monothéiste, dualiste ou éthique, vous n'avez besoin que d'un ou deux dieux. Si vous avez opté pour l'approche traditionnelle exploitant plusieurs divinités au sein d'un panthéon associé ou dissocié, vous devrez vous assurer qu'il existe un dieu pour chaque classe, chaque race et chaque alignement de personnage.

Ainsi, combien vous faut-il de dieux ? Eh bien, cela dépend de la mesure dans laquelle vous souhaitez que l'alignement des personnages colle avec celui des divinités.

Le jeu D&D ne propose pas de règles précises en ce qui concerne l'alignement qu'il faut avoir pour vénérer un dieu, à l'exception notable des prêtres dont l'éthique doit se situer à un cran au plus de celui de leur divinité tutélaire (cf. classe de prêtre dans le Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*). La plupart des personnages joueurs préfèreront cependant choisir un dieu dont l'alignement est proche du leur. Dans votre monde, il pourrait être envisageable qu'un rôdeur loyal bon vénère une divinité chaotique mauvaise de la chasse, mais un tel fidèle ne serait jamais véritablement le bienvenu au sein d'un culte dédié à un dieu mauvais, et beaucoup de joueurs seraient gênés par une telle possibilité.

EXEMPLE DE PANTHÉON

En partant du principe que votre monde inclut toutes les races courantes décrites dans le *Manuel des Joueurs*, la première chose à faire est de décider des dieux qui gouvernent chaque race humanoïde : nain, elfe, gnome, halfelin et orque. Si votre campagne inclut d'autres races, vous aurez besoin d'autres divinités. L'alignement de chacune doit correspondre à celui qui prédomine au sein de ladite race. Un personnage humanoïde qui est doté d'un alignement radicalement différent de sa divinité raciale peut choisir un dieu en fonction de sa classe et de son alignement.

POURQUOI LES DIEUX MEURENT RAREMENT

Les dieux possèdent un pouvoir personnel énorme. La puissance divine et les pouvoirs divins saillants, combinés à la puissance de leur corps et de leur esprit, en font des créatures redoutables. La crainte divine qu'ils inspirent constitue souvent une défense bien suffisante. Chez eux (cf. *Cosmologie et royaumes divins*, plus loin), ils affichent également un subtil contrôle sur la réalité même. Des foules, sinon des armées, de serviteurs, d'avatars et d'incarnations entourent normalement chaque divinité. Les dieux possèdent des artefacts et des reliques dont les mortels ignorent tout. Si les menaces pesant sur leur existence sont réelles, elles ont des siècles pour préparer avec soin leurs défenses. Dans beaucoup de panthéons, les dieux alliés se tiennent prêts à se porter assistance et à se défendre mutuellement. Celui qui serait suffisamment stupide pour s'en prendre à Pélor devrait également faire face aux forces d'Héronéus. Deux autres facteurs les protègent : les oracles et leurs propres Églises. Beaucoup de dieux ont des capacités de prédiction du futur et sont donc au courant des attaques avant qu'elles ne surviennent. Certains disposent de serviteurs qui sont des oracles à plein temps, fouillant constamment la trame du temps à la recherche de la moindre menace. De plus, les autorités religieuses se mobilisent pour arrêter ce qui met en péril leur divinité. Un tueur de dieu potentiel devra d'abord faire face à des légions de fidèles mortels. Les efforts qu'il est nécessaire de déployer pour tuer un dieu sont colossaux et peu sont enclins s'y livrer ; même les autres divinités ne concentrent pas volontiers autant de leur attention et de leur énergie sur une seule tâche.

Ensuite, vous devrez fournir des dieux en nombre suffisant pour que tout personnage puisse choisir une divinité tutélaire appropriée à sa classe. L'alignement de cette divinité doit être le même que celui du personnage, ou présenter au moins un élément (Bien, Chaos, Loi ou Mal) en commun, sans opposé possible. Par exemple, un barbare chaotique bon peut faire son choix entre une divinité neutre bonne et une autre chaotique neutre, car chacun de ces alignements a un élément en commun avec celui du personnage. Il ne doit pas être forcé à choisir une déité chaotique mauvaise, car l'élément mauvais de son alignement est directement opposé au sien.

Le tableau ci-contre dévoile les combinaisons possibles entre les divinités et les adorateurs d'un panthéon nouvellement créé. Cette formule minimale de panthéon comprend suffisamment de dieux pour présenter les différentes combinaisons de classe et d'alignement aux personnages de la campagne.

Avant de définir les divinités dont nous aurons besoin pour peupler notre panthéon, nous devons d'abord diviser les onze classes en quatre groupes, en fonction de leur nature générale :

- Combattants : barbares, guerriers, moines, paladins et rôdeurs.
- Roublards : bardes et roublards.
- Utilisateurs de magie profane : ensorceleurs et magiciens.
- Prêtres : prêtres et druides.

Commençons par les personnages combattants. Partons du principe qu'un dieu loyal bon, un autre chaotique neutre et un dernier neutre mauvais suffisent pour donner à chaque barbare, guerrier, moine, paladin et rôdeur au moins un dieu auquel s'affilier (cf. schéma 1 du tableau). Le code de couleur indique le type de personnage susceptible de vénérer un dieu donné. Sur le schéma 1, la divinité chaotique neutre (en vert) conviendrait à un barbare, un guerrier ou un rôdeur qui serait neutre, chaotique bon, chaotique neutre ou chaotique mauvais. La divinité loyale bonne (en bleu) conviendrait à un personnage loyal bon, loyal neutre ou neutre bon. La divinité neutre mauvaise (en marron) conviendrait aux alignements neutre, loyal mauvais, neutre mauvais ou chaotique mauvais.

Les schémas 2 et 3 fonctionnent sur le même principe. Choisissons trois alignements de divinités, qui couvrent toutes les combinaisons de classe et d'alignement possibles pour les personnages roublards et utilisateurs de magie profane. Utilisons ensuite le même type de tableau de couleurs que pour le schéma 1, qui montre à quelle divinité on associe les combinaisons de classe et d'alignement. Notez que dans les schémas 2 et 3, les cases représentant les personnages neutres contiennent les trois couleurs, ce qui signifie que n'importe quelle divinité convient à ce personnage.

C'est bien plus simple pour la catégorie des prêtres. Comme l'alignement d'un druide doit présenter au moins un élément neutre, une unique divinité neutre suffit aux personnages (cf. schéma 4). Les prêtres sont libres de choisir n'importe quel dieu, aussi longtemps que celui-ci affiche un élément d'alignement semblable à celui de son prêtre, sans opposition possible.

Les schémas 5 et 6 dévoilent deux autres grilles d'alignement possibles que vous pouvez utilisez, mais il existe de nombreuses autres alternatives. Le plus important est que tout groupe de trois divinités doit proposer une variété d'alignements suffisante pour qu'un adorateur issu de n'importe quel alignement ait au moins un dieu possible.

ATTRIBUTIONS ET DOMAINES

Le *Manuel des Joueurs* propose vingt-deux domaines de prêtre. Les domaines associés aux divinités dépendent largement des attributions de chacune d'entre elles (cf. Chapitre 2). Vous aurez donc à vous assurer que votre panthéon offre ces vingt-deux domaines, sans quoi certains sorts du *Manuel des Joueurs* ne seront pas disponibles dans votre campagne. Si vous souhaitez ajouter d'autres domaines, vous devrez également les attribuer aux divinités.

LES DERNIÈRES TOUCHES

Dès lors que vous avez attribué un dieu à chaque classe et chaque alignement, sans oublier chaque race si vous le désirez, il vous faut les étoffer un par un, en leur donnant un nom, des attributions, une courte histoire et un dogme. Vous penserez peut-être que le panthéon minimal de dix à quinze divinités, dont nous venons de discuter, ne convient pas à votre campagne. Peut-être une société ou un culte religieux mérite-t-il une divinité très différente de celles que vous avez créées. Si c'est le cas, rajoutez tous les dieux nécessaires pour combler les trous.

COSMOLOGIE ET ROYAUMES DIVINS

Dans le jeu D&D, les dieux sont des créatures physiques et, en tant que telles, elles ont besoin de lieux où vivre et œuvrer. Les endroits où vous décidez de les placer affectent votre campagne.

Chaque exemple de panthéon présenté dans ce manuel comprend des informations sur l'endroit où ils vivent. Les dieux olympiens, par exemple, résident principalement dans un plan extérieur appelé l'Olympe et seule une poignée d'autres plans existe dans cette cosmologie. Par contre, les divinités du panthéon de D&D vivent dans une multitude de plans extérieurs, certaines se trouvant même dans le plan Matériel.

La description complète des plans Matériel, intérieurs, extérieurs et transitoires du jeu D&D figure dans le *Manuel des Plans*.

Caractéristiques planaires

Certaines caractéristiques définissent les propriétés d'un plan. Les dieux qui y résident sont capables de les altérer dans une certaine mesure (cf. *Fief divin* dans le Chapitre 2 pour plus de détails). Ces caractéristiques comprennent la gravité, l'écoulement du temps, les caractéristiques d'altération, les caractéristiques élémentaires et d'énergie, l'alignement et la magie.

- **Caractéristiques de gravité.** Gravité élevée, faible ou absente ; gravité directionnelle objective ou subjective.
- **Caractéristiques d'écoulement du temps.** Passage du temps inhabituel (plus rapide ou plus lent), normal, capricieux, immuable.
- **Caractéristiques d'altération.** Altération normale, impossible, aléatoire, magique, divine, consciente.
- **Caractéristiques élémentaires et énergétiques.** Air, Eau, Feu, Terre, énergie positive ou négative (minoritairement ou majoritairement).
- **Caractéristiques d'alignement.** Bien, Mal, Loi, Chaos ou neutralité (modéré ou intense).
- **Caractéristiques de magie.** Normale, morte ou sauvage ; affaiblie, renforcée ou limitée (selon l'école, la branche, le registre, le niveau, la nature profane ou divine).

Le plan Matériel

Le plan Matériel est l'univers ordinaire des mortels, le décor de campagne par défaut du jeu D&D. Selon la cosmologie, votre campagne peut se

L'IMMORTALITÉ ET LE PANTHÉON DE D&D

Les personnages joueurs peuvent voyager jusqu'à l'endroit où se trouve la forme mortelle des dieux et les vaincre en combat. En théorie, cela revient à traquer la tarasque jusque dans son antre et la tuer, mais en pratique, c'est beaucoup plus difficile.

LES COULISSES DE D&D : LE PANTHÉON DE D&D

Le panthéon de D&D a été conçu en utilisant des techniques légèrement différentes de celles présentées dans cette partie. Au lieu de diviser les classes de personnage du jeu en quatre groupes basés sur la manière dont elles fonctionnent, on les a considérées individuellement. Parmi les nombreuses divinités développées au fil des ans dans le cadre du jeu D&D, nous avons choisi des dieux pour chaque classe et chaque alignement. Plusieurs d'entre eux sont du ressort de plus d'un type de personnage. Par exemple, Obad-Haï est un dieu neutre de la nature et des milieux sauvages qui est vénéré par les druides et les barbares.

Cette approche a produit un panthéon dissocié de divinités, dont les fidèles sont liés par des intérêts communs, des compétences similaires et des styles de vie semblables, plutôt que par leur pure fonction dans le jeu.

Exemple de panthéon

Schéma 1 : divinités pour personnages combattants

Dieu loyal bon	Dieu chaotique neutre	Dieu neutre mauvais
Loyal bon Guerrier Moine Paladin Rôdeur	Neutre bon Barbare Guerrier Rôdeur	Chaotique bon Barbare Guerrier Rôdeur
Loyal neutre Guerrier Moine Rôdeur	Neutre Barbare Guerrier Rôdeur	Chaotique neutre Barbare Guerrier Rôdeur
Loyal mauvais Guerrier Moine Rôdeur	Neutre mauvais Barbare Guerrier Rôdeur	Chaotique mauvais Barbare Guerrier Rôdeur

Schéma 2 : divinités pour personnages roublards

Dieu loyal neutre	Dieu chaotique neutre	Dieu neutre
Loyal bon Roublard	Neutre bon Barde Roublard	Chaotique bon Barde Roublard
Loyal neutre Roublard	Neutre Barde Roublard	Chaotique neutre Barde Roublard
Loyal mauvais Roublard	Neutre mauvais Barde Roublard	Chaotique mauvais Barde Roublard

Schéma 3 : divinités pour personnages utilisateurs de magie profane

Dieu neutre bon	Dieu neutre	Dieu neutre mauvais
Loyal bon Ensorceleur Magicien	Neutre bon Ensorceleur Magicien	Chaotique bon Ensorceleur Magicien
Loyal neutre Ensorceleur Magicien	Neutre Ensorceleur Magicien	Chaotique neutre Ensorceleur Magicien
Loyal mauvais Ensorceleur Magicien	Neutre mauvais Ensorceleur Magicien	Chaotique mauvais Ensorceleur Magicien

Schéma 4 : divinités pour personnages druides

	Dieu neutre	
	Neutre bon Druide	
Loyal neutre Druide	Neutre Druide	Chaotique neutre Druide
	Neutre mauvais Druide	

Schéma 5 : agencement alternatif

Dieu loyal bon	Dieu neutre mauvais	Dieu chaotique bon
Loyal bon Adorateurs	Neutre bon Adorateurs	Chaotique bon Adorateurs
Loyal neutre Adorateurs	Neutre Adorateurs	Chaotique neutre Adorateurs
Loyal mauvais Adorateurs	Neutre mauvais Adorateurs	Chaotique mauvais Adorateurs

Schéma 6 : agencement alternatif

Dieu loyal bon	Dieu chaotique neutre	Dieu loyal mauvais
Loyal bon Adorateurs	Neutre bon Adorateurs	Chaotique bon Adorateurs
Loyal neutre Adorateurs	Neutre Adorateurs	Chaotique neutre Adorateurs
Loyal mauvais Adorateurs	Neutre mauvais Adorateurs	Chaotique mauvais Adorateurs

dérouler entièrement dans le plan Matériel, ou ce dernier peut n'en représenter qu'une infime partie.

Lorsque les dieux élisent domicile dans le plan Matériel aux côtés des mortels, ces derniers disposent d'un signe évident de présence divine parmi eux. Cette évidence constitue d'ailleurs le meilleur aspect de ce choix. Avoir ne serait-ce qu'une seule divinité « habitant » un endroit connu injecte un élément fantastique considérable dans votre jeu. Il rend les prêtres et les paladins plus enclins à servir les divinités, puisqu'ils ont une chance d'interagir directement avec leur protecteur, en grande partie comme dans le cas des divinités actives.

Mais il faut prévoir d'autres choses. Un fief divin situé dans le plan Matériel est plus petit que dans les plans extérieurs (cf. *Fief divin* dans le Chapitre 2) et exige davantage de réflexion pour qu'il demeure exotique et reculé. Il peut se trouver au sommet de la plus haute montagne du monde, loin sous la mer, dans les profondeurs d'un volcan en activité ou sur un rocher escarpé situé au large, entouré de marées impressionnantes, de forts courants et de récifs.

Les divinités qui vivent dans le plan Matériel ont déployé d'immenses efforts en ce qui concerne leur défense avant le début de votre campagne, sans doute même avant le début de l'histoire. Ce n'est peut-être pas pour garder les mortels à distance, mais pour les mettre à l'épreuve. Quiconque réussit à franchir ces défenses et à se présenter devant le dieu mérite de le rencontrer. Souvenez-vous de cela lorsque des personnages de très haut niveau essaient de franchir une barrière divine. La divinité qui se trouve au-delà souhaite sans doute les repousser, pas les tuer. Les dieux mauvais n'ont bien sûr pas le moindre scrupule à éradiquer toute créature qui entreprend d'envahir leur demeure.

Réfléchissez à la raison pour laquelle le dieu n'a pas établi domicile dans un autre plan. Bâtir un foyer, le défendre, et garder les mortels à distance tout en se consacrant à des devoirs divins, sont des tâches bien plus difficiles dans le plan Matériel. Un dieu peut choisir d'agir ainsi par amour pour ses créations. De telles divinités vivent en général dans des endroits appropriés. Par exemple, un dieu de la mer résidera dans les profondeurs d'une fosse sous-marine, un dieu des nains au sommet ou au sein d'un pic montagneux inaccessible. Ceci dit, la divinité peut ne pas avoir choisi elle-même l'endroit où elle réside. Un « dieu déchu » aura été jeté hors du plan divin habité par le reste de son panthéon et emprisonné dans le plan Matériel. Si des dieux mauvais ou hostiles dominent votre campagne, les divinités bonnes peuvent vivre parmi les mortels, après avoir été expulsées de leur résidence planaire.

Les divinités vivant dans le plan Matériel ne sont pas nécessairement actives. Elles sont davantage susceptibles de l'être si elles dépendent de leurs adorateurs pour leur puissance, car ce faisant, elles protègeront leurs intérêts. Si elles sont véritablement immortelles, elles peuvent se comporter selon votre bon plaisir, mais une nature bienveillante ou indifférente est toujours préférable. Les dieux actifs et hostiles qui vivent à plein temps dans le plan Matériel constituent un défi de taille, car ils menacent constamment les royaumes mortels.

Le monothéisme et le dualisme sont considérés du même point de vue que les panthéons lorsque les dieux vivent dans le monde des mortels. L'animisme propose un autre défi : les esprits domineraient vite le plan Matériel s'ils y vivaient. Ainsi, le fait de les rendre inconsistants est une nécessité. L'autre facteur à prendre en compte est leur mortalité. Les esprits du plan Matériel sont plus faciles à manipuler quand ils sont immortels. Les initiés des mystères sont peut-être les seuls mortels capables d'interagir avec les dieux dans le plan Matériel.

Idée de campagne. Les dieux vivent parmi les mortels, dissimulant leur identité grâce au concours de la magie. À certains moments précis de l'année, ils se rassemblent dans une vallée secrète afin de discuter des événements relatifs au monde des mortels. Les entrées de cette vallées sont des tunnels situés sous les montagnes. Chaque tunnel dispose d'une entrée secrète que seules les créatures dotées d'un rang divin (y compris le rang 0) sont capables de voir. Durant le solstice d'hiver, les dieux découvrent qu'ils ne peuvent plus distinguer les entrées. Les accusations fusent et chacun repart avec un projet en tête pour rouvrir les tunnels. Souhaitant que les mortels ne remarquent pas leur présence, les dieux s'expriment par l'intermédiaire de leurs oracles et de leurs prêtres, cherchant de courageux aventuriers pour localiser d'anciens objets magiques susceptibles de rouvrir des tunnels, pour explorer des mines perdues afin de trouver d'autres chemins conduisant à la vallée, ou encore pour trouver la créature ou le dieu responsable de la fermeture des passages.

Les plans extérieurs

Les divinités élisent habituellement domicile sur ces étranges et exotiques strates de réalités alternatives. La plupart des plans extérieurs affichent la caractéristique d'altération divine. Celle-ci permet aux dieux de modifier le relief, les lois physiques, le fonctionnement de la magie ou n'importe quelle combinaison de ces trois données lorsqu'ils établissent leur fief personnel dans ces plans. Ce qu'ils peuvent précisément altérer dépend de leur rang divin, comme cela est expliqué dans le Chapitre 2. Même en dehors du fief d'une divinité, les voyageurs sont susceptibles d'assister à des phénomènes qui leur sont inconnus dans le plan Matériel.

Les plans extérieurs ne présentent aucune des faiblesses du plan Matériel, mais il leur manque également sa force. Ils possèdent la caractéristique d'altération divine et sont aisément remodelés par les dieux qui y vivent. La surface des fiefs divins des plans extérieurs se mesure en kilomètres et non en mètres. Leur nature même explique qu'il soit aussi difficile de les atteindre que de les parcourir, ce qui fait que les intrusions des mortels y sont improbables. Ceux qui parviennent à y pénétrer sont parfois suffisamment puissants pour mériter l'attention d'une divinité. Faire le choix d'un emplacement visible, mais intimidant, n'est pas nécessaire, car dieux et mortels n'habitent pas au même endroit.

Placer vos divinités dans les plans extérieurs supprime l'avantage de proximité dont le plan Matériel profite. Elles ne sont plus aussi simplement visibles des mortels. Les paysages exotiques des plans extérieurs peuvent compenser cette perte de merveilleux, mais seulement si vos personnages s'y rendent. Les personnages de D&D ne se demandent pas s'il existe d'autres dimensions, puisqu'il leur arrive de les exploiter. Toutes les créatures issues des sorts de *convocation de monstres* viennent par exemple d'autres plans.

Les personnages doivent avoir accès à des sorts de haut niveau pour atteindre les plans extérieurs. Cette condition les empêche généralement de se rendre directement dans le domaine de leur divinité avant un petit bout de temps. Vous avez donc du temps devant vous pour préparer la première rencontre entre le dieu et ses adorateurs.

S'il n'y a pas grand-chose à ajouter quant au monothéisme et au dualisme, les plans extérieurs ne constituent pas le meilleur endroit pour les esprits animistes. Ils font partie du monde de leurs fidèles. Mettre les esprits dans un autre plan détruit le lien qui existe entre ceux-ci et le lieu, la famille, l'objet ou la créature qui leur est associé.

Idée de campagne. Tous les dieux résident dans un unique plan extérieur et les autres plans (dont le plan Matériel) sont réservés aux mortels. Chaque divinité s'est vu attribuer un espace défini pour son fief en fonction de son rang divin. Les divinités neutres et loyales trouvent cet arrangement satisfaisant, mais les dieux chaotiques s'irritent de ces règles (cela sous-entend qu'un dieu suprême ou une force supérieure parvient à imposer des règles sur le panthéon). Ils « cultivent » des agents mortels, provoquant accidents et coïncidences afin que ceux-ci partent à l'aventure et gagnent de l'expérience. Les dieux remarquent l'intervention des divinités chaotiques dans les autres plans et commencent à faire intervenir certains de leurs propres agents pour qu'ils enquêtent sur leurs activités et contrecarrent leurs plans. Finalement, les dieux chaotiques établissent

DEMEURES DES DIEUX DU PANTHÉON DE D&D

Les dieux du panthéon de D&D résident dans les plans suivants.

Abysses	Lolth
Achéron	Gruumsh, Hextor, Wy-Djaz
Arborée	Corellon Larethian
Arcadie	Saint Cuthbert
Baator	Tiamat, Kurtulmak
Bytopie	Garl Brilledor
Carcères	Nérull
Céleste	Bahamut, Héronéus, Moradin, Yondalla
Élysée	Pélor
Pandémonium	Érythnul
Plan Matériel	Fharlanghn, Vecna
Terres des Bêtes	Ehlonna
Terres Extérieures	Boccob, Obad-Haï
Ysgard	Kord, Olidammara



leurs propres territoires au-delà des royaumes qui leur on été attribués. Déterminez si la situation dégénère en guerre ouverte entre les dieux ou en course visant à s'approprier les meilleurs endroits des plans extérieurs.

Les plans intérieurs

Au sein de la cosmologie de D&D, les plans intérieurs sont les quatre plans élémentaires (Air, Eau, Feu et Terre) et les deux plans d'énergie (positive et négative). En ce qui concerne les prêtres et les paladins, le fait de placer des fiefs divins dans les plans intérieurs n'a que peu d'incidence.

Ces plans sont altérables de la même manière que le plan Matériel. Les efforts physiques permettent d'aplanir les montagnes, de combler les ravins, d'endiguer les rivières ou de construire des châteaux. Les plans intérieurs ne présentent pas la caractéristique d'altération divine des plans extérieurs, aussi devez-vous donner à un fief divin d'un plan intérieur la taille qu'il aurait dans le plan Matériel.

Les créatures qui se sentent à l'aise dans un élément particulier ont une plus grande chance de survivre dans le plan élémentaire associé. Celles qui respirent sous l'eau habitent dans le plan élémentaire de l'Eau, tandis que les thoqquas et les vers pourpres survivent plus volontiers dans le plan élémentaire de la Terre. Les quatre plans élémentaires renferment des espaces où les races mortelles du plan Matériel peuvent survivre assez facilement. Les dieux qui y vivent établissent leur fief dans de tels endroits. Par exemple, un dieu résidant dans le plan élémentaire de la Terre aura une cour ou un palais dans une caverne, là où les mortels pourront l'approcher. De tels endroits ne sont pas frappés par les tempêtes, les secousses et les courants qui balaient les plans élémentaires de façon périodique. Partez du principe qu'une telle divinité n'a aucun problème pour survivre dans l'élément en question, et que le reste de son fief divin reflète cet état de fait. Il peut n'y avoir aucun autre espace ouvert dans le domaine d'un dieu résidant dans le plan élémentaire de la Terre, par exemple, et la stabilité de telles zones est avant tout conçue pour le confort des adorateurs mortels.

Les plans d'énergie sont dangereux pour tous et les divinités pourraient choisir d'y vivre précisément pour cette raison. Comme le plan de l'énergie négative draine les créatures vivantes et que le plan de l'énergie positive les inonde jusqu'à ce qu'elles explosent, il est possible que les dieux les exploitent pour creuser des douves ou bâtir une enceinte autour de leur domaine. Si vous disposez vos dieux dans ces plans, immunisez-les contre ces effets, ou faites de leur domaine une île perdue au milieu d'un océan d'énergie protégeant tout ce qui se trouve autour d'eux. Un système dualiste pourra être doté d'une divinité dans le plan de l'énergie positive et d'une autre dans le plan de l'énergie négative.

Il se peut également que vos dieux aient emprisonné d'autres dieux dans les plans intérieurs, car leur environnement est aussi dangereux qu'inconfortable. Ces endroits constituent de meilleures prisons que le plan Matériel, car ils sont plus éloignés des adorateurs mortels des divinités restantes. Leur nature même explique qu'il est difficile de s'y déplacer pour s'en échapper. Leur nature stable signifie qu'une divinité emprisonnée dans l'un d'eux ne peut pas simplement les remodeler pour qu'ils soient plus hospitaliers.

Si les plans intérieurs ne posent pas de problème spécial en ce qui concerne les systèmes dualistes ou monothéistes, il est difficile d'y inclure les esprits animistes, pour la même raison que celle qui a été évoquée dans le cadre des plans extérieurs. Certains esprits cependant peuvent communiquer avec les plans intérieurs ou voyager vers eux, surtout s'ils ont une affinité particulière avec un élément. Par exemple, l'esprit d'une épée ancestrale peut librement se déplacer dans le plan élémentaire de la Terre.

Idée de campagne. Les dieux sont des êtres bienveillants, actifs et immortels. Ils renversèrent les génies hostiles, actifs et immortels (dans cette cosmologie, il existe une race de génies pour chaque plan élémentaire) qui gouvernaient le monde des mortels. Sous leur férule, il s'agissait d'un endroit chaotique, ressemblant davantage aux plans élémentaires qu'au monde tel qu'il est aujourd'hui. Ils créaient des paysages incroyables et exotiques dans lesquels des types extrêmes de topographie et de climat s'entremêlaient. Les dieux bannirent les génies dans les plans élémentaires, où ils complotent désormais pour recouvrer la domination des cœurs et des esprits des mortels. On dit que les tempêtes, les tremblements de terre, les feux de prairie et de forêt et les raz-de-marée sont les manifestations des instants où les génies parviennent à échapper au contrôle de leurs geôliers divins. Les dieux œuvrent à rendre le monde plus accueillant pour les mortels et à maintenir les génies emprisonnés.

Les plans transitoires

Les plans transitoires passent au travers et autour des autres plans. Ils comprennent le plan Astral, le plan Éthéré et le plan de l'Ombre.

Leur situation à proximité du plan Matériel est à la fois un bienfait et une entrave. Les dieux actifs trouvent qu'il est plus facile de se déplacer depuis ces plans vers leurs adorateurs mortels, mais ces derniers peuvent également atteindre les plans transitoires plus aisément qu'ils ne le feraient avec les plans intérieurs ou extérieurs. Cependant, il leur manque la caractéristique d'altération divine des plans extérieurs, car les seules façons de les modifier sont d'user de magie et d'efforts physiques. Contrairement au plan Matériel, on y trouve très peu de matière brute sur laquelle travailler. Pratiquement tout ce qui s'y trouve y a été apporté par quelque chose ou quelqu'un. Les matériaux de construction et autres structures doivent y être importés et les royaumes achevés sautent aux yeux des voyageurs astraux.

Comme cela a été dit plus haut, il est possible que vous ayez besoin d'un lieu de repos pour les formes physiques des divinités mortes. La cosmologies du jeu D&D place le « cimetière des dieux » dans le plan Astral. Vous pouvez choisir un autre plan transitoire à cet usage, ou avoir les dieux vivants et morts occupant le même plan.

Le monothéisme et le dualisme sont confrontés à moins de problèmes quand ils font face aux plans transitoires. Un culte doté d'un dieu unique vivant dans le plan de l'Ombre pourrait prétendre qu'il est toujours en train de surveiller ses fidèles depuis les ombres. Le plan Éthéré est un endroit qui convient particulièrement aux esprits animistes, car ils sont présents et peuvent distinguer le plan Matériel dans une certaine mesure, mais ils demeurent alors suffisamment éloignés pour rester mystérieux.

Idée de campagne. Flottant quelque part dans l'espace du plan Astral se trouve la Cité des Dieux. Il s'agit d'une structure s'étirant sur des kilomètres, aussi bien en longueur qu'en largeur. À l'intérieur, des portails dissimulés mènent aux autres plans. Les habitants de la ville sont des descendants mortels des serviteurs qui furent amenés ici pour servir les dieux. Des légendes parlent d'un temps où ils vivaient sous le soleil et les étoiles, à la surface d'un monde réel, en compagnie de leurs semblables. Des aventuriers cherchent un portail secret pouvant les ramener vers le plan Matériel et les matières premières nécessaires à la fabrication d'outils, d'armes et même de vêtements. Des objets magiques exotiques, qui sont en réalité des reliques divines, tapissent le sol de salles gigantesques. Les dieux eux-mêmes ont depuis longtemps quitté la cité, mais ils ne l'ont pas oubliée. Des forces démoniaques cherchent l'endroit dans l'infinité du plan Astral, pour les portails menant vers toutes les créations qu'elle abrite. Les dieux surveillent leur ville et la défendent depuis leur royaume dans les plans extérieurs.

Autres possibilités

Une fois que vous avez décidé de l'existence des autres plans, il n'y a aucune raison pour s'arrêter à un seul plan Matériel. Les plans Matériels alternatifs peuvent se trouver « au-dessus » et « en dessous » de celui dont sont originaires les personnages. Vous pouvez jouer avec la gravité, l'écoulement du temps, la magie, la nature altérable ou la topologie, mais vous pouvez aussi créer un univers miroir où même les dieux ont des entités reflets, ou encore changer la race dominante. Vos personnages peuvent voyager jusqu'à un plan alternatif où des hommes-lézards et autres races reptiliennes commandent aux royaumes, prient des dieux draconiques et chassent les humains, les elfes, les nains, les halfelins et les gnomes comme s'il s'agissait de vermine. Un plan Matériel alternatif peut aussi être la demeure des dieux. En s'y rendant, les personnages rencontrent des êtres suprêmement puissants travaillant aux champs ou posant des fers aux chevaux.

Vous pouvez choisir de développer une cosmologie alternative et donc de modifier les espaces disponibles pour les fiefs divins. Par exemple, les royaumes asgardiens pourraient être constitués d'une série de plans Matériels reliés par Yggdrasil, l'arbre cosmique. Une telle cosmologie annulerait alors le besoin de plans extérieurs et de tous les autres plans.

La magie dans les plans

Un certain nombre de sorts affecte ou exploite le plan Matériel, comme précisé ci-dessous.

Sorts relevant de l'Astral. Les sorts suivants dépendent du plan Astral et sont inefficaces dans les fiefs divins où la divinité a rompu tout lien avec le plan Astral. Elle peut cependant avoir choisi de conserver les liens astraux dans des endroits particuliers. Ces sorts sont également sans effet dans les cosmologies qui n'incluent pas de plan Astral, bien qu'une cosmologie puisse proposer une alternative permettant l'usage de ces sorts.

Cercle de téléportation, convocation de monstres (I–IX), porte dimensionnelle, projection astrale, téléportation, téléportation d'objet, téléportation sans erreur.

Sorts relevant de l'Éthéré. Les sorts suivants dépendent du plan Éthéré et sont inefficaces dans les plans extérieurs. Ils sont également sans effet dans les cosmologies qui n'incluent pas de plan Éthéré, bien qu'une cosmologie puisse proposer une alternative permettant l'usage de ces sorts.

Clignotement, coffre secret de Léomund, dédale, forme éthérée, passage dans l'éther, téléportation d'objet.

Sorts relevant de l'Ombre. Les sorts suivants dépendent du plan de l'Ombre et sont sans effet dans les cosmologies qui n'incluent pas un plan de l'Ombre, bien qu'une cosmologie puisse proposer une alternative permettant l'usage de ces sorts.

Convocation d'ombres, convocation d'ombres majeure, grande magie des ombres, magie des ombres, reflets d'ombre, traversée des ombres.

Portails magiques. « Portail » est un terme général désignant une connexion interplanaire stationnaire. Un portail s'ouvre à un endroit du plan d'origine et à un endroit du plan de destination (ou des plans, si plusieurs portails sont reliés). Ils offrent un moyen de transport instantané d'un endroit à un autre. Si un dieu rompt les liens menant au plan Astral dans son royaume, nul portail ne peut venir ou conduire vers ce lieu. Un dieu peut aussi décider de conserver un lien astral dans des endroits précis, et donc des portails menant à ces derniers.

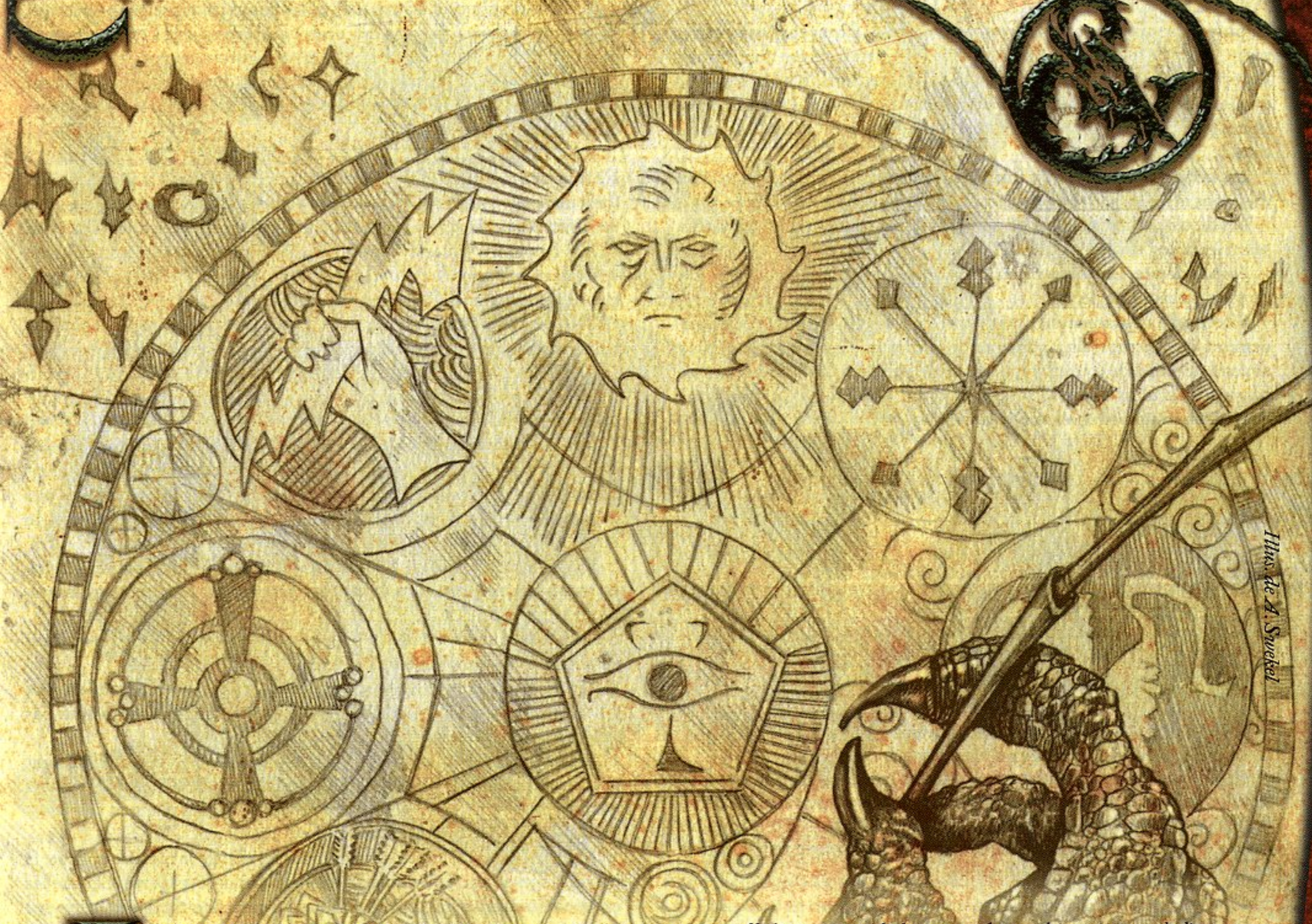
Plans coexistants et plans adjacents

Ces termes se rapportent à l'aisance avec laquelle on se déplace entre les plans.

Plans coexistants. S'il est possible de créer n'importe où un lien entre deux plans, ces derniers sont coexistants. Ils se chevauchent totalement et on peut passer de l'un à l'autre depuis n'importe où dans l'un d'eux. Une personne évoluant dans un plan coexistant peut généralement voir ou interagir dans l'autre plan coexistant. Le plan Éthéré coexiste avec le plan Matériel et les habitants du premier peuvent voir ce qui se passe dans le second. Avec l'aide de la magie, les habitants du plan Matériel peuvent de la même façon voir et interagir avec ceux du plan Éthéré (*détection de l'invisibilité* et *projectile magique* affectent par exemple tous deux le plan Éthéré).

Plans adjacents. Les plans qui se rejoignent à un point précis sont adjacents (ou limitrophes). Ils se touchent en un ou plusieurs endroits précis. À ces endroits existe un lien, ce qui explique que les voyageurs puissent passer d'une réalité à l'autre. Le plan Astral est un plan adjacent, car il enveloppe les autres plans et on peut y accéder via ceux-ci. Au sein de la cosmologie de D&D, le Domaine Concordant des Terres Extérieures est adjacent à tous les plans extérieurs.

Un plan peut être à la fois coexistant et adjacent. Le plan de l'Ombre, par exemple, est coexistant car il chevauche le plan Matériel. On peut y accéder avec les pouvoirs et les sorts adéquats. Il est également adjacent, car il est possible d'y entrer à certains endroits et de voyager dans d'étranges contrées au-delà de la région du plan qui coexiste avec le plan Matériel.



Ce chapitre présente les règles de jeu relatives aux dieux, en commençant par la plus fondamentale : le rang divin. Toute entité dotée de cette caractéristique est considérée comme un dieu. D'ailleurs, même un rang divin de 0 confère déjà des pouvoirs et des capacités bien supérieurs à ceux des mortels. Malgré l'infranchissable fossé qui sépare les divinités et les mortels, tous deux sont définis selon les mêmes termes. Ainsi, les dieux ont des dés de vie, des niveaux de personnage et des valeurs de caractéristique, mais ils atteignent des scores impensables pour la plupart des mortels.

LES RANGS DE PUISSANCE DIVINE

Le rang divin est une caractéristique fondamentale des dieux, semblable au niveau pour les personnages. Il détermine la quantité de pouvoir dont ils disposent et permet de comparer sommairement les différents dieux entre eux. Voici un bref résumé des rangs divins.

Rang 0. Les créatures de ce rang sont appelées des quasi-dieux (parfois des divinités héroïques). Le fruit de l'union d'un dieu et d'un mortel appartient aussi à cette catégorie. Les quasi-dieux ne peuvent accorder de sorts, mais ils sont immortels et ont habituellement au moins une valeur de caractéristique bien supérieure à la moyenne de leur race. Ils peuvent avoir des fidèles. Les simples mortels n'ont pas de rang divin égal 0, et n'ont d'ailleurs pas de rang divin du tout.

Rangs 1 à 5. Ces entités, qu'on appelle des demi-dieux, sont les plus faibles des véritables divinités. Ils peuvent accorder des sorts et sont capables d'exploits dépassant de très loin les talents des mortels, comme par exemple entendre une sauterelle à plus d'un kilomètre de distance.

Un demi-dieu dispose de quelques centaines à quelques milliers d'adorateurs dévoués parmi les mortels, et peut être vénéré (ou du moins respecté) par bien plus encore. Un demi-dieu contrôle un fief divin de taille réduite, habituellement situé dans un plan extérieur. Il affiche un contrôle limité sur les quelques aspects de l'existence mortelle qui constituent ses attributions. Un demi-dieu peut maîtriser une compétence ou un groupe de compétences apparentées, présenter des avantages au combat en certaines circonstances, ou apporter des changements mineurs à la réalité même, à condition que cela reste en rapport avec ses attributions. Par exemple, un demi-dieu des voleurs pourra être capable de transformer un objet volé afin qu'il ne soit plus identifiable.

Rangs 6 à 10. Qualifiées de dieux mineurs, ces entités accordent des sorts et sont capables de prouesses plus impressionnantes encore que les demi-dieux, comme par exemple percevoir certains phénomènes à 15 kilomètres de distance.

Un dieu mineur a quelques milliers à plusieurs dizaines de milliers d'adorateurs. Il contrôle un fief divin plus étendu que celui des demi-dieux. Enfin, il possède une perception aiguë des événements concernant ses attributions.

Rangs 11 à 15. Ces entités sont les divinités intermédiaires. Des centaines de milliers de mortels les vénèrent et elles contrôlent des fiefs divins plus grands encore que ceux des demi-dieux et des dieux mineurs.

Rangs 16 à 20. Les dieux supérieurs peuvent disposer de millions d'adorateurs mortels et forcent même le respect des autres dieux. Les plus puissants d'entre eux règnent sur leur panthéon exactement comme les souverains mortels règnent sur leur royaume.

Rang 21 ou plus. Ces entités lointaines et mystérieuses ne se soucient guère d'avoir des adorateurs. Elles n'accordent pas de sorts, ne répondent pas aux prières et ignorent les suppliques. Seule une poignée d'érudits du plan Matériel est au courant de leur existence. On les appelle les dieux suprêmes. Dans certains systèmes polythéistes, l'accord d'un dieu suprême est nécessaire pour être élevé au rang de dieu.

CARACTÉRISTIQUES DIVINES

La plupart des dieux sont des créatures du type Extérieur (habituellement avec 20 dés de vie d'Extérieur). Contrairement aux autres Extérieurs, ils ne bénéficient pas de la vision dans le noir, à moins que le contraire ne soit spécifié dans leur description. Les caractéristiques physiques sont très variables et sont précisées dans la description de chacun.

Les compétences, dons et formation au maniement des armes d'un dieu sont déterminés normalement, selon leurs classes et leur type.

Les dieux bénéficient de tout ou partie des caractéristiques suivantes, selon leur rang divin.

Points de vie. Les dieux bénéficient toujours du maximum de points de vie sur chaque dé de vie.

Vitesse de déplacement. Les dieux se déplacent beaucoup plus rapidement que les mortels. La vitesse de déplacement de base d'un dieu dépend de sa forme (bipède ou quadrupède) et de sa taille, selon la table suivante. Certains dieux font exception à cette règle et affichent une vitesse supérieure ou inférieure à la norme.

	Vitesse	
Taille	**Bipède***	**Quadrupède****
Infime	6 m	18 m
Minuscule	9 m	21 m
Très petit	12 m	24 m
Petit	15 m	27 m
Moyen	18 m	30 m
Grand	24 m	36 m
Très grand	30 m	42 m
Gigantesque	36 m	48 m
Colossal	42 m	54 m

* Ou toute autre forme ayant deux jambes ou moins.
** Ou toute autre forme ayant trois jambes ou plus.
Note : quelle que soit la forme, la nage et le creusement relèvent de la colonne bipède. Pour tous les dieux, la vitesse d'escalade est déterminée par la moitié de la valeur de la colonne bipède. Pour tous les dieux capables de voler, la vitesse de vol est déterminée par le double de la valeur de la colonne quadrupède.

Classe d'armure. Un champ tangible d'énergie divine enveloppe et imprègne le corps des dieux, leur procurant un bonus divin à la CA égal à leur rang divin. Ce bonus est cumulable avec tous les autres bonus à la CA. Il est efficace contre les attaques de contact et les attaques de contact intangible.

La plupart des dieux (notamment tous ceux qui ont 20 dés de vie d'Extérieur) bénéficient d'un bonus d'armure naturelle à la CA égal à leur rang divin +13. Les dieux qui ne sont pas des Extérieurs bénéficient de leur bonus d'armure naturelle habituel + leur rang divin. Tous les dieux bénéficient en plus d'un bonus de parade à la CA égal à leur bonus de Charisme (le cas échéant).

Quand un dieu présente d'autres bonus à la CA, ils sont notés dans sa description.

Attaques. Les bonus de base à l'attaque des dieux dépendent directement de leurs dés de vie (selon leur type) et de leurs niveaux de personnage. Cette partie de la description d'un dieu livre les bonus d'attaque pour ses armes, mais aussi pour ses attaques de contact au corps à corps et de contact à distance, au cas où il lancerait un sort ou un pouvoir magique exploitant ce type d'attaque. Les dieux bénéficient d'un bonus divin à l'attaque égal à leur rang divin. Les attaques des dieux de rang 1 ou plus ne ratent pas automatiquement sur un 1 naturel.

Résultat maximal aux jets de dés. Les dieux supérieurs (rangs 16 à 20) obtiennent toujours le meilleur résultat possible aux jets de dés (cela inclut les jets de sauvegarde, d'attaque et de dégâts, ainsi que les jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants). Le succès, l'échec ou tout autre résultat est déterminé selon le résultat maximal. Par exemple, lorsqu'un dieu supérieur effectue un jet d'attaque, on considère qu'il obtient un 20 et on calcule alors le résultat à partir de là. Il faut tout de même lancer le d20, mais le résultat ne sert qu'à déterminer la possibilité d'un critique.

Cela signifie également que les dieux supérieurs n'ont pas besoin d'utiliser le don Quintessence des sorts, car leurs sorts ont toujours un effet maximal.

Jets de sauvegarde. Les bonus de base aux jets de sauvegarde des dieux dépendent de leurs dés de vie au titre d'Extérieurs et de leurs niveaux de personnage. Les dieux bénéficient d'un bonus divin aux jets de sauvegarde égal à leur rang divin. Les jets de sauvegarde des dieux de rang 1 ou plus ne ratent pas automatiquement sur un 1 naturel.

Jets. Un dieu bénéficie d'un bonus divin aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants égal à son rang divin.

Les dieux mineurs (rangs 11 à 15) peuvent « faire 10 » à ces jets, quand ils n'en sont pas simplement dispensés.

Les dieux intermédiaires et supérieurs (rangs 11 à 20) obtiennent systématiquement un résultat de 20 à ces jets, quand ils n'en sont pas simplement dispensés.

Immunités. Les dieux bénéficient des immunités suivantes, sachant que certains peuvent bénéficier d'immunités supplémentaires. À moins que le contraire ne soit précisé, ces immunités ne s'appliquent pas si l'assaillant est un dieu de rang divin égal ou supérieur.

Transmutation. Les dieux sont immunisés contre la métamorphose, la pétrification et tout autre attaque qui modifierait leur forme. Cela ne les empêche toutefois pas d'utiliser leurs pouvoirs de transformation sur eux-mêmes.

Absorption d'énergie, affaiblissement temporaire et diminution permanente de caractéristique. Les dieux ne sont pas sujets à ce type d'attaques.

Effets mentaux. Les dieux sont immunisés contre les effets mentaux (dont les charmes, les coercitions, les fantasmes, les mirages et les effets de moral).

Énergies destructives. Les dieux de rang 1 ou plus sont immunisés contre l'acide, l'électricité et le froid, même si l'assaillant est un dieu de rang divin supérieur. Certains dieux peuvent bénéficier d'immunités supplémentaires.

Les dieux de rang 1 ou plus sont immunisés contre les maladies, le poison, l'étourdissement, le *sommeil*, la paralysie, les effets de mort et la désintégration.

Les dieux de rang 6 ou plus sont immunisés contre les effets qui les emprisonnent ou les bannissent. Cela inclut *ancre dimensionnelle, animation*

DÉPASSER LE NIVEAU 20

La plupart des dieux sont des Extérieurs dotés de 20 DV et de 30 à 50 niveaux de personnage. Ces niveaux de personnage supplémentaires qui dépassent un niveau effectif de 20 se conforment à des règles spéciales développées dans le manuel des *Campagnes Légendaires*.

Les niveaux de personnage supérieurs au niveau 20 confèrent certains des avantages d'un niveau normal, mais pas tous. Les dieux bénéficient de toutes les caractéristiques de classe de ces niveaux (comme les dons supplémentaires du guerrier, les dégâts à mains nues du moine, les ennemis jurés du rôdeur, l'attaque sournoise du roublard ou la capacité à lancer des sorts du magicien). Ils gagnent aussi le dé de vie normal pour la classe, ainsi que les points de compétence habituels. Enfin, ils obtiennent un point de caractéristique tous les quatre niveaux et un don tous les trois niveaux.

En dépassant le niveau 20, la progression des bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde change. Les dieux bénéficient un bonus épique de +1 à l'attaque au niveau 21 et tous les niveaux impairs par la suite. Cela signifie qu'un dieu doté de 40 niveaux de personnage (en plus de ses 20 dés de vie d'Extérieur) bénéficie d'un bonus à l'attaque de +40. Cependant, un dieu ne saurait profiter de plus de quatre attaques par round via son bonus de base à l'attaque. Ainsi, un dieu doté d'un bonus à l'attaque de +40 a trois attaques supplémentaires à +35, +30 et +25.

Les dieux bénéficient également d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde au niveau 22 et tous les niveaux pairs par la suite. Un dieu doté de 20 dés de vie d'Extérieur et de 40 niveaux de classe bénéficie donc de bonus de sauvegarde (Réflexes, Vigueur, Volonté) de +32.



Illus. de W. Reynolds

suspendue, bannissement, capture d'âme, champ de force, emprisonnement, entrave, renvoi, séquestration, ainsi que le renvoi et l'intimidation de morts-vivants.

Réduction des dégâts. Les dieux affichent une réduction des dégâts de (35 + rang divin/+4). Par exemple, un demi-dieu de rang 3 bénéficie d'une réduction des dégâts de (38/+4).

Si la divinité bénéficie d'une autre réduction des dégâts, par exemple en qualité de barbare, les deux ne se cumulent pas. Le dieu bénéficie donc de la meilleure selon la situation.

Par exemple, un dieu doté d'une réduction des dégâts de (38/+4) est aussi un barbare de niveau 20 avec une réduction des dégâts de (4/–). Si ce dieu est attaqué avec une arme dont le bonus d'altération est de +3 ou moins, il bénéficie de sa réduction des dégâts de (38/+4). Si le même dieu est attaqué avec une arme +4 ou mieux, il profite de sa réduction des dégâts de (4/–), car la réduction des dégâts du barbare n'est pas annulée par une arme +4 ou mieux. Quand un dieu bénéficie d'une deuxième forme de réduction des dégâts pouvant être utile, celle-ci est précisée dans sa description, entre parenthèses, après la réduction des dégâts d'origine divine.

Résistances. Les dieux ont au minimum les résistances suivantes, sachant que certains en ont davantage.

Résistances aux énergies destructives. Les dieux bénéficient d'une résistance au feu de (20 + rang divin).

Résistance à la magie. Les dieux bénéficient d'une résistance à la magie de 32 + rang divin.

Pouvoirs divins saillants. Les dieux de rang 1 ou plus ont au moins un pouvoir supplémentaire, qualifié de pouvoir divin saillant, par rang divin (cf. *Les pouvoirs divins saillants*, plus loin dans ce chapitre).

Pouvoirs de domaines. Les dieux de rang 1 ou plus peuvent utiliser les pouvoirs des domaines qu'ils accordent un nombre de fois par jour égal à leur rang divin (si le pouvoir peut normalement être utilisé plus souvent que cela, le dieu bénéficie du plus grand nombre d'utilisations possible). Si un pouvoir de domaine est fondé sur un niveau de prêtre (ou la moitié d'un niveau de prêtre), un dieu qui en est dénué affiche un niveau effectif de prêtre égal à son rang divin (ou à la moitié de son rang divin) en ce qui concerne ce pouvoir.

Pouvoirs magiques. Les dieux peuvent utiliser tout sort de domaine qu'ils accordent comme un pouvoir magique, à volonté. Le niveau de lanceur de sorts effectif de ces pouvoirs est de 10 + rang divin. Le DD des jets de sauvegarde contre ces pouvoirs est égal à 10 + niveau de sort + bonus de Charisme (le cas échéant) + rang divin.

Immortalité. Tous les dieux (y compris les quasi-dieux) sont intrinsèquement immortels et ne peuvent mourir de causes naturelles. Les dieux ne vieillissent pas et ils n'ont pas besoin de manger, de dormir ou de respirer. Un dieu ne peut mourir que dans des circonstances précises, habituellement dans un combat magique ou physique.

Les dieux de rang 1 ou plus ne sont pas sujets à la mort par dégâts excessifs (cf. *Les blessures et la mort*, dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*).

Perception. Les dieux de rang 1 ou plus ont des sens incroyablement développés. Leur portée est de 1,5 kilomètre par rang divin (y compris la vision nocturne et la vision dans le noir, quand ils en disposent). Cela

LES DIEUX ET LES BONUS DE SYNERGIE

De nombreuses compétences offrent un bonus de synergie à d'autres compétences à partir d'un degré de maîtrise de 5 ou plus. Par exemple, on bénéficie d'un bonus de synergie de +2 aux jets d'Équitation quand on possède un degré de maîtrise de 5 ou plus en Dressage. Le bonus de synergie (le cas échéant) augmente de +2 chaque fois que le degré de maîtrise augmente de 20. Par exemple, un dieu ayant un degré de maîtrise de 25 en Dressage bénéficie d'un bonus de synergie de +4 aux jets d'Équitation, et un dieu ayant un degré de maîtrise de 45 en Dressage bénéficie d'un bonus de synergie de +6 aux jets d'Équitation.

signifie qu'un dieu de rang 10 peut voir, entendre, toucher et sentir jusqu'à une distance de 15 kilomètres aussi bien qu'un humain le fait à portée de main. Cette perception est limitée aux sens que le dieu possède. Par exemple, un dieu ne peut voir dans le noir, sauf s'il dispose de la vision dans le noir. Il ne peut pas plus voir à travers les objets opaques, sauf s'il utilise son pouvoir de perception distante ou une sorte de vision aux rayons x.

Perception distante. Au prix d'une action simple, un dieu de rang 1 ou plus peut centrer ses facultés de perception sur n'importe lequel de ses adorateurs, lieux saints ou autres objets et sites qui lui sont consacrés. Il affiche alors une perception normale dans un rayon de 1,5 kilomètre par rang autour de l'emplacement distant choisi. Ce pouvoir surnaturel peut être aussi centré sur tout endroit où le nom ou le titre du dieu a été prononcé dans la dernière heure, ou encore sur tout lieu où un événement lié à ses attributions s'est déroulé (cf. description de chaque dieu pour plus de détails).

Le pouvoir de perception distante traverse les plans et pénètre toutes les protections, à l'exception d'une protection divine (décrit dans la partie *Les pouvoirs divins saillants*) ou d'une entrave de la perception imposée par un dieu de rang égal ou supérieur. La perception distante n'est pas trompée par *antidétection*, *détection faussée* et autres sorts similaires. En outre, contrairement à des sorts comme *scrutation*, elle ne produit pas de capteur magique qui puisse être détecté par les créatures observées.

Un dieu peut étendre ses facultés de perception à au moins deux emplacements distants en même temps (selon son rang divin), sans compter qu'il reste parfaitement conscient de son propre environnement.

Rang divin	Emplacements distants
1–5	2
6–10	5
11–15	10
16–20	20

Une fois qu'un dieu décide d'étendre sa perception à un emplacement distant donné, il reçoit automatiquement les informations sensorielles en provenance de cet emplacement jusqu'à ce qu'il décide de changer d'emplacement distant ou qu'il ne puisse plus percevoir cet emplacement (par exemple, s'il s'est écoulé plus d'une heure depuis que l'on a prononcé son nom).

Entrave de la perception. Au prix d'une action simple, un dieu de rang 1 ou plus est capable de bloquer la perception d'autres dieux de rang égal ou inférieur. Ce pouvoir affiche un rayon de 1,5 kilomètre par rang divin et peut être centré sur le dieu, sur un de ses temples ou un autre endroit consacré, ou sur un événement lié à ses attributions. Il peut ainsi entraver la perception en deux emplacements distants à la fois, ainsi que dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de lui. Cette entrave dure 1 heure par rang divin.

Attributions. Les dieux de rang 1 ou plus ont des connaissances et un contrôle limité sur quelques aspects de l'existence des mortels. Le lien qui existe entre un dieu et ses attributions lui procure certains pouvoirs.

Perception des attributions. Les demi-dieux ont une faculté limitée à ressentir les événements dépendant de leurs attributions. Ils ressentent automatiquement tout événement qui implique un millier de personnes ou plus. Cette perception est limitée au présent.

Les dieux mineurs ressentent automatiquement tout événement lié à leurs attributions et impliquant au moins cinq cents personnes.

Les dieux intermédiaires ressentent tout événement lié à leurs attributions, quel que soit le nombre de personnes impliquées. De plus, cette perception s'étend à une semaine dans le passé par rang divin.

Les dieux supérieurs ressentent tout événement lié à leurs attributions, quel que soit le nombre de personnes impliquées. De plus, cette perception s'étend à une semaine dans le passé et dans le futur par rang divin.

Quand un dieu ressent un événement, il apprend seulement son existence et son emplacement. Il ne reçoit aucune information sensorielle à son propos. Par exemple, un demi-dieu de la mer ressent tous les raz-de-marée qui menacent plusieurs villages côtiers ou une ville. Il sait où sévit le raz-de-marée, mais pas à quoi il ressemble ni dans quelle direction il va frapper.

Une fois qu'un dieu ressent un événement, il peut user de perception distante pour mieux le percevoir.

Actions automatiques. Les dieux n'ont pas besoin de faire autant de jets de compétence que les mortels. Quand une action dépend de ses attributions, un dieu peut la réaliser au prix d'une action libre si le DD de celle-ci est inférieur ou égal à la valeur correspondant dans la table ci-dessous. Le nombre d'actions libres qu'un dieu peut effectuer au cours d'un round est lui aussi déterminé par son rang divin.

Rang divin	DD maximal pour une action automatique	Actions libres par round
1–5	15	2
6–10	20	5
11–15	25	10
16–20	30	20

Par exemple, un demi-dieu de la guerre peut fabriquer deux épées longues au prix d'actions libres (Artisanat [fabrication d'armes], DD 15). Il doit tout de même disposer des outils et des matériaux nécessaires.

Création d'objets magiques. Les dieux de rang 1 ou plus peuvent créer des objets magiques sans les dons de création d'objets nécessaires, mais uniquement si l'objet est lié à leurs attributions et s'ils satisfont aux autres conditions. La valeur maximale des objets qu'un dieu peut créer de cette façon dépend de son rang divin (cf. table ci-dessous). Le coût et le temps de création de l'objet sont inchangés, mais le dieu est libre d'interrompre son travail pour se livrer à n'importe quel autre type d'activité.

Rang divin	Prix de vente maximal
1–5	4 500 po
6–10	30 000 po
11–15	200 000 po (à l'exception des artefacts)
16–20	Pas de maximum (y compris les artefacts)

Par exemple, un demi-dieu du feu peut créer une *baguette de mains brûlantes* sans le don de Création de baguettes magiques, mais il lui faut tout de même connaître ce sort.

Lorsqu'un dieu dispose du don de création d'objets correspondant à l'objet magique qu'il souhaite créer, le coût (en or et en expérience) et le temps de création sont divisés par deux.

Aura divine. La simple présence d'un dieu de rang 1 ou plus est capable d'affecter profondément les mortels et les entités de rang divin inférieur au sien. Ils peuvent être enhardis ou déboussolés, selon l'humeur du dieu et les relations qu'ils entretiennent avec lui.

L'aura divine est un pouvoir extraordinaire mental. Les mortels et les dieux de rang inférieur peuvent résister à ses effets en effectuant un jet de Volonté (DD égal à 10 + le rang divin du dieu + son modificateur de Charisme). Les dieux sont immunisés contre l'aura des dieux de rang divin égal ou inférieur. Les êtres qui réussissent leur jet de sauvegarde contre l'aura divine y sont immunisés pendant 24 heures.

L'aura divine est une émanation centrée sur le dieu, dont le rayon maximal dépend de son rang divin. Il peut choisir le rayon effectif et le changer au prix d'une action libre. Si le dieu choisit un rayon de 0 m, l'aura est inopérante. Lorsque plusieurs auras divines recouvrent une même zone, seule celle du dieu de plus haut rang fonctionne. Dans le cas de rangs divins égaux, les auras coexistent.

Rang divin	Taille de l'aura divine
1–5	3 mètres par rang
6–10	30 mètres par rang
11–15	30 mètres par rang
16–20	1,5 kilomètre par rang

Au prix d'une action libre, un dieu peut choisir d'immuniser ses adorateurs ou les êtres disposant d'un même alignement que lui (ou les deux) contre les effets de son aura divine. L'immunité dure une journée ou jusqu'à ce que le dieu y mette un terme. Dès lors qu'un être subit l'effet d'une aura divine, il reste affecté tant qu'il se trouve dans le rayon de l'aura.

L'aura divine a l'un des trois effets suivants, que le dieu peut changer à chaque round au prix d'une action libre.

Hardiesse. Les alliés du dieu bénéficient d'un bonus de moral de +4 à l'ensemble des jets (y compris les jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique). Ses adversaires subissent malus de –4 aux mêmes jets.

Hébétement. Les êtres affectés fixent le dieu du regard, complètement fascinés. Ils peuvent se défendre normalement, mais ne peuvent effectuer aucune action.

Peur. Les êtres affectés sont secoués et subissent un malus de moral de –2 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence, de caractéristique et à la plupart des autres jets. Le moindre regard ou geste du dieu les effraie, et ils fuient alors aussi vite qu'ils le peuvent, mais en choisissant leur direction.

Accorder des sorts. Un dieu de rang 1 ou plus accorde automatiquement les sorts et les pouvoirs de domaine aux jeteurs de sorts divins qui le prient pour les obtenir. La plupart des dieux peuvent accorder les sorts de la liste des prêtres, des rôdeurs et d'au moins trois domaines. Les dieux ayant des niveaux de druide peuvent accorder les sorts de la liste des druides, et les dieux ayant des niveaux de paladin peuvent accorder les sorts de la liste des paladins. Au prix d'une action libre, un dieu peut refuser d'accorder des sorts à un mortel. Cependant, une fois qu'un sort a été accordé, il reste dans l'esprit du mortel jusqu'à ce qu'il soit lancé.

Incantation spontanée. Les dieux de rang 1 ou plus qui possèdent au moins un niveau de jeteur de sorts divins sont capables de lancer spontanément n'importe quel sort qu'ils peuvent accorder. Ce pouvoir fonctionne de façon similaire à la capacité des prêtres de lancer des sorts de *soins* de façon spontanée (cf. partie consacrée aux prêtres dans le Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*), mais il s'applique à tous les sorts que le dieu peut accorder. Les dieux présentent une flexibilité plus grande encore vis-à-vis de leurs sorts de domaine, comme cela est expliqué dans la partie *Pouvoirs magiques*, ci-dessus.

Communication. Un dieu de rang 1 ou plus peut comprendre, parler et écrire n'importe quelle langue, y compris les langages sans liens avec la parole.

Le dieu peut s'adresser directement à toute créature située à moins de 1,5 kilomètre par rang divin.

Communication distante. Au prix d'une action simple, un dieu de rang 1 ou plus peut entamer une communication à un emplacement distant. Le dieu peut parler avec l'un de ses adorateurs ou avec n'importe qui dans un rayon de 1,5 kilomètre par rang divin autour d'un site qui lui est consacré (comme un temple, un sanctuaire ou un bosquet sacré), ou dans un rayon de 1,5 kilomètre par rang autour d'une statue ou de quelque objet le représentant.

Soit la créature contactée reçoit un message télépathique qu'elle est la seule à entendre, soit la voix du dieu émane du vide, du sol ou d'un objet quelconque de son choix (mais pas d'une représentation d'un autre dieu de rang égal ou supérieur au sien). Dans le second cas, le message est audible de toutes les personnes situées à portée de voix.

Le dieu peut envoyer une manifestation ou un présage au lieu d'un message parlé ou télépathique. La nature exacte de la communication varie selon le dieu, mais elle consiste habituellement en un rayon de lumière, un changement dans le climat, un rassemblement d'animaux ou tout autre événement.

Le pouvoir de communication distante des dieux traverse les plans et pénètre toutes les protections. Une fois que la communication est établie, le dieu peut la poursuivre au prix d'une action libre, jusqu'à ce qu'il décide d'y mettre un terme.

Un dieu peut maintenir autant de communications distantes en même temps qu'il peut établir de perceptions distantes (cf. *Perception distante*, ci-dessus).

Fief divin. Les dieux de rang 1 ou plus ont un lieu qui leur sert d'atelier de travail, de domicile, de salle d'audience et parfois de cachette ou de forteresse. Les pouvoirs des dieux sont à leur paroxysme dans leur fief divin.

Un dieu exerce toujours un contrôle mineur au moins sur l'environnement de son fief. Il choisit la température ambiante et d'autres éléments anodins comme les odeurs et les sons. Le rayon du fief dépend du rang divin du dieu et de son emplacement, dans un plan extérieur ou dans un autre plan (y compris le plan Matériel).

	Rayon de contrôle	
Rang divin	**Plan extérieur**	**Plan Matériel**
1–5	30 mètres par rang	30 mètres par rang
6–10	1,5 kilomètre	30 mètres par rang
11–15	15 kilomètres	30 mètres par rang
16–20	150 kilomètres	30 mètres par rang

Dans cette zone, le dieu décide de la température parmi celles qui sont normales pour le plan en question (c'est-à-dire entre –30° et +50° dans le plan Matériel), et des odeurs et sons ambiants. Les sons ne sauraient être plus forts que ceux qu'une centaine d'humains pourraient faire. Le dieu peut ainsi recréer le chant d'une chorale invisible, les bruits d'une bataille, les cris rauques des oiseaux d'une jungle ou d'autres bruits du même ordre, mais pas un discours intelligible ou des sons endommageant. Ce contrôle sur les sons est similaire au sort de *son imaginaire* avec la capacité de produire des bruits bien plus forts. La faculté du dieu à créer des odeurs est du même ordre. Les dieux de rang 6 ou plus peuvent créer des sons reproduisant une parole intelligible.

Un demi-dieu ou un dieu mineur peut construire des bâtiments et modifier le paysage au sein de son fief, mais il doit le faire en usant d'efforts physiques, de magie ou de pouvoirs divins.

Un dieu de rang 6 ou plus contrôle non seulement son environnement, mais également les liens vers le plan Astral (en supposant que le plan Astral existe dans la cosmogonie de ce dieu). Le fait de manipuler les liens menant vers le plan Astral rend la téléportation et autres effets similaires inutilisables dans le fief (cf. Chapitre 1 pour une liste des sorts disposant d'un lien astral). Le dieu peut choisir de ne pas toucher ces liens dans certaines parties de son fief. De même, il peut fermer l'accès de son fief aux portails planaires ou limiter cet accès à certains endroits.

Un dieu de rang 11 ou plus peut aussi appliquer une caractéristique de magie renforcée ou de magie affaiblie à quatre groupes de sorts ou moins (écoles, domaines ou sorts d'un même registre). Le trait de magie renforcée permet d'appliquer un don de métamagie à un groupe de sorts sans mobiliser d'emplacements de sorts d'un niveau supérieur. Beaucoup de dieux appliquent le trait de magie renforcée à leurs sorts de domaine, pour en tirer la quintessence (via le don Quintessence des sorts) dans les limites de leur fief. Le trait de magie affaiblie n'affecte pas les sorts et les pouvoirs magique du dieu.

LES DIEUX ET LES SORTS

En qualité de personnages de niveau 60 en moyenne, les dieux sont capables de sacrifier sans le moindre problème de grandes quantités de PX. On peut considérer qu'un dieu dispose d'une réserve de 30 000 PX chaque semaine pour lancer des sorts affichant un coût en points d'expérience.

Que se passe-t-il quand un dieu lance un *miracle* ? Au lieu d'avoir à implorer l'aide d'un dieu, il consume sa propre énergie divine. Il s'acquitte du coût en PX sans l'ombre d'un remords et crée simplement l'effet désiré.

LES COULISSES DE D&D: LES DIEUX ET LES SORTS DIVINS

Le fait d'accorder des sorts exige très peu de concentration ou d'efforts de la part des dieux. De fait, les prêtres et autres jeteurs de sorts divins peuvent préparer et lancer des sorts divins via leur dévotion pour une cause uniquement, sans l'intervention d'un dieu en particulier.

C'est l'entraînement, le talent et la ferveur du jeteur de sorts qui rendent possibles la préparation et l'incantation des sorts divins. C'est pourquoi même les dieux ne peuvent lancer de sorts de magie divine sans le moindre niveau de prêtre. Par contre, les sorts de domaine constituent une exception. Les domaines d'un dieu sont fortement liés à ses attributions ; ils représentent l'essence même de l'identité et des pouvoirs du dieu. C'est pourquoi les dieux peuvent utiliser leurs sorts de domaine comme des pouvoirs magiques.

De plus, un dieu de rang 11 ou plus est capable d'ériger des bâtiments selon ses désirs et de modifier le milieu naturel dans un rayon de 15 kilomètres pour le transformer en n'importe quel type de milieu naturel du plan Matériel. Ces bâtiments et transformations sont des manifestations du contrôle du dieu sur son fief.

Un dieu supérieur (rang 16 ou plus) peut également appliquer les transformations suivantes :

- Modifier ou appliquer les caractéristiques physiques de gravité au sein de son fief.
- Modifier ou appliquer les caractéristiques élémentaires ou énergétiques au sein de son fief.
- Modifier ou appliquer les caractéristiques d'écoulement du temps au sein de son fief.
- Appliquer une caractéristique de magie limitée à une école, à un domaine ou à un registre de sorts de son fief, empêchant totalement les sorts et pouvoirs magiques concernés d'y fonctionner. Les sorts et pouvoirs magiques du dieu supérieur en personne ne sont pas limités par cette caractéristique.

Dès lors qu'un dieu fixe les conditions régnant dans son fief, elles sont permanentes (bien qu'il puisse les modifier). Au prix d'action simple, il peut provoquer un changement dans l'environnement, qui se fait graduellement sur les 10 minutes suivantes.

Les modifications des liens astraux, des caractéristiques planaires ou du milieu naturel sont plus difficiles. Le dieu doit y travailler une année et un jour. Pendant ce temps, il doit consacrer 8 heures par jour à cette tâche. Pendant les 16 heures restantes, il peut entreprendre n'importe quelle autre action, mais ne il ne doit pas quitter son fief. Les liens astraux, les caractéristiques planaires et le milieu naturel restent inchangés tant que le travail du dieu n'est pas achevé.

Voyage. Les dieux de rang 1 ou plus disposent du pouvoir magique de *téléportation sans erreur* à volonté, lancé comme par un personnage de niveau 20, à l'exception du poids transporté qui est limité à 50 kilos par rang divin en plus du dieu lui-même. Les dieux de rang 6 ou plus disposent aussi du pouvoir magique de *changement de plan* à volonté, lancé comme par un personnage de niveau 20, à l'exception du poids transporté qui est limité à 50 kilos en plus du dieu lui-même.

Si un dieu dispose d'une monture personnelle, d'une arme intelligente ou d'un familier, ceux-ci peuvent l'accompagner au cours de ses voyages, à condition qu'il les touche à ce moment-là. Leur poids compte normalement dans la limite susmentionnée.

Familier. Les dieux de rang 1 ou plus qui possèdent des niveaux d'ensorceleur ou de magicien ont la faculté de choisir n'importe quelle créature d'un type précis comme familier. Celle-ci doit être séparée du dieu par moins de 1,5 kilomètre par rang divin. Par exemple, Bastet (du panthéon pharaonique) est une illusionniste de niveau 10 et une déesse de rang 8. Les félins constituent son type de familiers, ce qui signifie que Bastet peut utiliser comme familier tout félin distant de 12 kilomètres. Cet animal gagne alors toutes les caractéristiques du familier d'un magicien de niveau 10. Cette capacité ne peut s'appliquer qu'à un familier à la fois, mais un dieu peut en changer instantanément, tant que la seconde créature est à portée.

Cette capacité spéciale ne remplace pas la possibilité du dieu d'obtenir un familier normal selon sa classe, qui peut être représenté par toute créature habituelle. Par exemple, Bastet pourrait avoir un crapaud comme familier, en plus d'un familier félin. Le crapaud gagne tous les pouvoirs du familier d'un magicien de niveau 10 tant qu'il se trouve à 1,5 kilomètre de Bastet. (Pour plus de détails sur les pouvoirs que les familiers accordent et reçoivent, reportez-vous au Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*).

LES ATTRIBUTIONS

Tout dieu est associé à certains aspect de l'existence sur lesquels il exerce autorité, influence et contrôle. Ces aspects forment ce que l'on appelle les attributions d'un dieu. Les dieux sont intimement concernés et impliqués par tout ce qui touche à leurs attributions. En outre, leurs pouvoirs sont généralement plus grands quand ils agissent dans le cadre de leurs attributions.

Les attributions des dieux au sein d'un panthéon changent rarement, mais cela n'est pas totalement impossible. Si un dieu meurt, revient d'entre les morts, gagne ou perd son statut de divinité ou change radicalement de personnalité, il est possible que ses attributions changent.

Plusieurs dieux peuvent se partager une même attribution. Par exemple, Boccob et Wy-Djaz du panthéon de D&D comptent tous deux la magie parmi leurs attributions.

BÂTIR SON PANTHÉON

Les attributions des dieux représentent les sujets et concepts de marque dans la vie de leurs adorateurs. Plus une idée est importante pour un groupe d'adorateurs, plus il est important pour un dieu majeur de contrôler cette attribution. Par exemple, si vous édifiez le panthéon d'une culture dont la subsistance et le commerce dépendent de la mer, alors cette dernière devrait être l'attribution d'un dieu supérieur. De même, une culture évoluant dans une zone volcanique ou à forte activité tectonique a probablement confié l'attribution de la terre à un dieu supérieur.

Exemple de liste

Cette liste comprend de nombreux aspects de l'existence susceptibles de devenir les attributions d'un dieu. Un panthéon peut accorder peu d'importance à certains de ces aspects ou au contraire s'y attacher en les donnant à plusieurs dieux.

abondance	bois	création
accouchement	bon sens	crocodiles
agilité	carnage	dangers des rivières
agriculture	chagrin	danse
air	chance	destin
amour	chaos	destruction
animaux	chasse	discipline
animaux sauvages	châtiment	discorde
araignées	chats	distance
arbres	chevalerie	dragons chromatiques
archers	ciel	dragons métalliques
art	civilisation	drame
artisanats	climat	drows
artisans	commerce	duel
arts et artisanats	communication	eau
astuce	confiance	écriture
audace	conflit	éducation
aventure	conflit	elfes
bardes	connaissance	endurance
beauté	conquête	épouses
bergers	courage	équilibre
Bien	course	espions

LE TEMPS ET LES POUVOIRS DIVINS

De nombreux pouvoirs divins sont utilisables un certain nombre de fois par jour. Dans le cadre de ce livre, on définit un jour comme une période de 24 heures qui débute lors de la première utilisation du pouvoir par le dieu. Par exemple, si un dieu possède un pouvoir qui est utilisable deux fois par jour et qu'il utilise ce pouvoir lundi à minuit, il peut s'en servir une deuxième fois n'importe quand avant mardi à minuit. À partir de mardi minuit, il aura de nouveau droit à deux utilisations du pouvoir, quelle que soit l'heure à laquelle il s'en sera servi une seconde fois.

Il est possible que le temps ne s'écoule pas de façon homogène dans votre univers. Dans ce cas, le temps qui affecte le dieu est celui de l'endroit où il se trouve quand il fait appel à son pouvoir. Dans un plan intemporel, où le temps ne s'écoule pas du tout, une fois qu'un dieu s'est servi de toutes les utilisations d'un pouvoir, il ne peut plus y faire appel tant qu'il n'est pas sorti du plan.

exploits physiques	hiver	magie	musique	récoltes	terre
exploration	homicide	maison	mystères	renaissance	territoire
famille	hommes	Mal	nains	richesse	théâtre
farceurs	honnêteté	maladie	naissance	rivières	tonnerre
faune et flore	honneur	malice	nature	roublards	tremblements de terre
femmes	horizons	marais et marécages	noblesse	routes	tyrannie
fertilité	illusions	marchands	nuit	sagesse	vaillance
festivités	ingénierie	mariage	organisation	saisons	vanité
feu	insectes	maris	orques	sécheresse	vengeance
folie	intrigue	massacres	ouïe	secrets	vent
force	jalousie	maternité	Outreterre	sens de l'humour	vérité
forêts	jeu	mauvais tours	panique	serpents	vice
forge	joaillerie	médecine	passion	soleil	victoire
forme physique	joailliers	mensonges	pères	sommeil	vie
foyer	jugement	mer	pièges	souffrance	vigilance
froid	justice	métaux	pierre	souffrance	villes
gaieté	kobolds	meurtre	pluie	souveraineté	vin
géants	laideur	milieux sauvages	poésie	sports	voleurs
gnomes	liberté	mines	prédictions	stratégie	voyage
guérison	loi	miséricorde	printemps	tactique	voyages
guerre	loyauté	monstres primitifs	prophétie	taille de gemmes	vue
guerriers	lumière	montagnes	protection	tempêtes	zèle
haine	lune	mort	rage	tempêtes de sable	
halfelins	lutte	morts-vivants	rapidité	ténèbres	

Chaque race et profession peut également devenir une attribution. Par exemple, les nains constituent l'une des attributions de Moradin. De son côté, le dieu olympien Pan a les bergers pour attribution.

De plus, les panthéons ont souvent un dieu souverain, qui peut être le père ou la mère de tout ou partie des autres dieux du panthéon. Ce dieu a alors la souveraineté pour attribution, vis-à-vis de ses enfants. Par exemple, au sein du panthéon olympien, Zeus est le père des dieux et Héra la mère des dieux.

ATTRIBUTIONS ET DOMAINES

Lorsque vous bâtissez un panthéon dans le cadre de votre campagne, faites bien attention à inclure suffisamment d'attributions pour couvrir les vingt-deux domaines divins (cf. Chapitre 11 du *Manuel du Joueur*).

Une même attribution peut fort bien toucher à plusieurs domaines. Par exemple, un dieu majeur de la mer peut avoir les domaines de l'Air et du Voyage en plus de celui de l'Eau. Cela permet de déduire une grande partie de la personnalité du dieu. Ainsi, un dieu de la mer ayant les domaines du

LES COULISSES DE D&D : POUVOIRS DIVINS ET DONS ÉPIQUES

Les pouvoirs divins saillants permettent aux dieux de réaliser des exploits dont les mortels ne peuvent que rêver : porter une attaque en rotation contre toutes les créatures situées dans la zone de contrôle (sans être limité à 1,50 m), user de *forme animale* pour se transformer en dinosaure, lancer un sort à incantation rapide de 9e niveau, tirer une flèche sur tous les adversaires situés à portée, etc. Tout cela est impensable pour un PJ... du moins avant qu'il ne dépasse le niveau 20.

Les *Campagnes Légendaires* présentent plus d'une centaine de dons épiques qui donnent aux mortels accès à une partie de ces talents. Beaucoup de pouvoirs divins saillants sont semblables à une combinaison de dons épiques. Par exemple, le pouvoir de Barde divin d'Apollon lui permet d'utiliser sa musique de barde au prix d'une action simple, d'affecter des créatures qui sont immunisées contre les effets mentaux, de doubler les effets de sa musique, d'affecter un grand nombre d'alliés en une seule fois, de créer des effets d'inspiration durable et d'utiliser son contre-chant comme une réaction. Le mortel Orphée peut apprendre les dons épiques Inspiration rapide, Musique des dieux, Inspiration épique, Inspiration de groupe, Inspiration durable et Contre-chant réactif lorsqu'il progresse en tant que barde au-delà du niveau 20, obtenant ainsi la plupart des capacités offertes par le pouvoir de Barde divin. Cependant, la portée de la musique de barde d'Orphée n'égalera jamais celle d'Apollon, qui est de 22,5 km. Certains exploits ne sont décidément pas à la portée des mortels.

Si vous possédez le guide des *Campagnes Légendaires*, vous souhaiterez peut-être modifier les caractéristiques des dieux présentées dans cet ouvrage de façon à utiliser les règles épiques. Ils peuvent bénéficier de dons épiques et des autres points de règles qui y sont présentés, comme les sorts épiques et les objets magiques épiques. Bien qu'aucun dieu présenté ici ne soit d'un niveau de classe supérieur à 20, il n'y a aucune raison que cela reste le cas si vous disposez des règles pour progresser au-delà.

L'une des difficultés majeures que l'on rencontre en fixant les caractéristiques des dieux est que, quel que soit le niveau qu'on leur donne, on trouvera toujours des personnages ayant dépassé ce niveau une campagne ou une autre. Les dieux tels qu'ils sont présentés dans ce guide constituent des défis insurmontables pour des personnages de niveau 20 ou moins et (avec une moyenne de 60 dés de vie) restent des adversaires de taille pour la majorité des personnages épiques. Cependant, il y existe sans doute quelque part une campagne dont les personnages sont de niveau 100. Ceux-ci s'opposeront aux dieux avec des chances de succès raisonnables, voire élevées. Si c'est le cas de votre campagne, vous souhaiterez peut-être augmenter les niveaux de personnage des dieux pour qu'ils restent supérieurs à ceux des personnages.

D'un autre coté, vous pouvez aussi choisir de ne pas le faire. Votre campagne peut être construite autour de l'idée que les mortels sont capables de surpasser le pouvoir des dieux eux-mêmes. Quoiqu'il en soit, réfléchissez bien à la question et, de toute façon, ne considérez pas ce guide comme l'incontournable vérité en matière de caractéristiques des dieux. Si leur niveau de puissance ne convient pas à votre campagne, changez-le.

TABLE 2–1 : POUVOIRS DIVINS SAILLANTS

Pouvoirs	Conditions
Absorption de la vie	Domaine de la Mort
Altération de la réalité	Cha 29
Appel de créatures	—
Archer divin	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +20 Dex 29 Tir à bout portant Tir de loin
Arme de prédilection divine	—
Spécialisation martiale divine	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +20 Arme de prédilection divine avec l'arme choisie
Arme tueuse	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +20
Attaque sournoise divine	Attaque sournoise à +10d6 Attaque handicapante
Avatar	Rang divin 6 Cha 29
Barde divin	Barde de niveau 20
Bénédiction divine	Valeur de 40 dans la caractéristique choisie
Blessure sanglante	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +20
Célérité divine	Dex 29
Déplacement libre	Dex 29 Célérité divine
Communication avec des créatures	—
Connaissance infuse	Rang divin 11 Int 40 Savoir ou savoir bardique Barde ou gardien du savoir de niveau 10 Domaine de la Connaissance
Connaître la mort	—
Connaître les secrets	—
Contresort instantané	—
Contrôle de créatures	—
Coups irrésistibles	Arme de prédilection avec l'arme choisie Science du critique avec l'arme choisie
Création d'artefacts	Création d'anneaux magiques Création d'armes et armures magiques Création de baguettes magiques Création de bâtons magiques Création de sceptres magiques Création d'objets merveilleux Écriture de parchemins
Croissance de créature	—
Déplacement instantané	Rang divin 6 Dex 29
Destruction et disjonction	—
Domaine supplémentaire	Rang divin 6
Don de la vie	—
Pouvoir de vie et de mort	Rang divin 6 Don de la vie ou Messager de la mort
Pouvoir supérieur de vie et de mort	Rang divin 16 Pouvoir de vie et de mort Don de la vie ou Messager de la mort
Druide divin	Druide de niveau 20
École divine	École renforcée École supérieure
Éloquence divine	Cha 29 Degré de maîtrise de 40+ en Bluff Domaine de la Duperie
Empire végétal	—
Éreintement	Domaine du Voyage
Esprit de la bête	—
Esquive divine	Dex 29
Force implacable	For 40 Domaine de la Force
Frappe dévastatrice	Rang divin 11 Bonus de base à l'attaque au moins égal à +20 For 25
Genèse d'objet	Rang divin 6 Int 29
Genèse d'objet complexe	Rang divin 11 Int 29 Genèse d'objet
Genèse divine	Rang divin 16 Int 29 Genèse d'objet Genèse d'objet complexe
Grand pas	Domaine du Voyage
Guérison accélérée divine	Con 29 ou pouvoir de guérison accélérée
Reconstitution	Rang divin 11 Guérison accélérée divine
Illumination divine	Alignement bon Domaine du Soleil
Immunité contre une énergie destructive	Rang divin 6 Résistance à l'énergie choisie
Imposition de malédiction	—
Imposition de quête	—
Initiative suprême	Dex 29 Science de l'initiative
Inspiration divine	—
Maîtrise de la magie profane	Jeteur de sorts de niveau 1+ Int 29 Maîtrise des sorts
Sorts de magicien spontanés	Rang divin 6 Magicien de niveau 1+ Int 29 Maîtrise des sorts Maîtrise de la magie profane
Maîtrise des morts-vivants	Rang divin 14 Prêtre de niveau 17
Maîtrise divine de l'Air	Domaine de l'Air
Maîtrise divine de l'artisanat	Degré de maîtrise de 23 dans au moins deux compétences d'Artisanat
Maîtrise divine de l'Eau	Domaine de l'Eau
Maîtrise divine de la magie	Jeteur de sorts de niveau 20
Maîtrise divine de la Terre	Domaine de la Terre
Maîtrise divine des armes	Guerrier de niveau 20 Domaine de la Guerre
Maîtrise divine des armures	Port d'armure légère Port d'armure intermédiaire
Maîtrise divine des batailles	Guerrier de niveau 20 Attaques réflexe Int 13 Dex 13 Esquive Expertise du combat Souplesse du serpent Attaque éclair Attaque en rotation Domaine de la Guerre
Maîtrise divine du Feu	Domaine du Feu
Mémoire divine	—
Messager de la mort	—
Pouvoir de vie et de mort	Rang divin 6 Don de la vie ou Messager de la mort
Pouvoir supérieur de vie et de mort	Rang divin 16 Pouvoir de vie et de mort Don de la vie ou Messager de la mort
Métamagie automatique	Jeteur de sorts de niveau 1+
Modification de taille	—
Modification de forme	Modification de taille
Transformation	Rang divin 6 Modification de taille Modification de forme

Pouvoirs	Conditions
Changement de forme	Rang divin 11 Modification de taille Modification de forme
Changement de forme supérieur	Rang divin 16 Modification de taille Modification de forme Changement de forme
Moine divin	Moine de niveau 20
Onde de Chaos	Alignement chaotique
Paladin divin	Paladin de niveau 20
Particularités de mort-vivant	—
Possession de mortel	Cha 29
Pouvoir de la chance	Domaine de la Chance
Pouvoir de la nature	—
Pouvoir de la vérité	—
Présence terrifiante	Cha 24
Protection divine	Cha 29
Protection divine de zone	Rang divin 6 Cha 29 Protection divine
Rage divine	Barbare de niveau 20
Réduction des dégâts augmentée	Con 29
Représentation irrésistible	Degré de maîtrise de 40 en Représentation
Résistance à la magie augmentée	—
Résistance aux énergies destructives augmentée	—
Rôdeur divin	Rôdeur de niveau 20 Sag 25 Degré de maîtrise de 40 en Sens de la nature Degré de maîtrise de 30 en Connaissances (nature)
Roublard divin	Roublard de niveau 20 Esquive Esquive surnaturelle Roulé-boulé
Sens des batailles	—
Sens surdéveloppé	Sag 29
Splendeur divine	Rang divin 16 Cha 26
Talent divin	Degré de maîtrise de 23 dans la compétence choisie
Tempête d'énergie	Rang divin 11
Tempête divine	Rang divin 11
Trait d'énergie	—
Trait divin	Cha 29
Trait divin de zone	Rang divin 6 Cha 29 Trait divin
Vision divine	Rang divin 6 Sag 29
Voir la magie	Domaine de la Magie

Chaos et de la Destruction en plus de l'Eau est révélateur d'un peuple craignant le pouvoir de l'océan. De même, les dieux partageant une même attribution peuvent avoir des domaines différents. Les deux dieux de la mer présentés ci-dessus peuvent parfaitement appartenir au même panthéon.

Chaque dieu possède au moins trois domaines. Ils peuvent en avoir davantage s'ils possèdent le pouvoir divin saillant de Domaine supplémentaire.

LES POUVOIRS DIVINS SAILLANTS

Les pouvoirs divins saillants ressemblent beaucoup aux dons : ils donnent au dieu de nouvelles capacités ou bonifient celles dont il dispose déjà. Les dieux ont un pouvoir divin saillant par rang divin, et un nombre supplémentaire dépendant de leur statut : un pour les demi-dieux, deux pour les dieux mineurs, trois pour les dieux intermédiaires et cinq pour les dieux supérieurs.

L'accès à nombre des pouvoirs divins saillants est soumis à des conditions. Habituellement, un dieu doit remplir toutes les conditions d'un pouvoir pour l'obtenir. Un rang divin de 1 ou plus est une condition générale pour tous les pouvoirs divins saillants.

Les pouvoirs divins saillant les plus communs sont décrits dans ce chapitre. Quelques dieux ont des pouvoirs divins saillants uniques qui sont alors définis dans leur description.

Utiliser un pouvoir divin saillant. En général, on utilise un pouvoir divin saillant au prix d'une action simple. Les autres cas sont notés dans la description du pouvoir. L'utilisation d'un pouvoir divin saillant ne suscite pas d'attaque d'opportunité.

Antimagie et pouvoirs divins saillants. Un pouvoir divin saillant fonctionne normalement dans une *zone d'antimagie* et n'est jamais soumis à la résistance à la magie.

DESCRIPTION DES POUVOIRS DIVINS SAILLANTS

Les pouvoirs divins saillants sont présentés de la manière suivante :

Nom du pouvoir

Description de l'effet du pouvoir.

Conditions. Un rang divin minimum, une valeur de caractéristique minimale, un autre pouvoir divin saillant, un bonus de base à l'attaque minimal, un don, une compétence ou n'importe quelle autre condition que le dieu doit satisfaire avant d'acquérir ce pouvoir divin saillant. Ce paragraphe est absent pour les pouvoirs divins saillant qui ne s'accompagnent d'aucune condition particulière, mais certains affichent plusieurs conditions. Tous les pouvoirs divins saillants présentent comme condition implicite un rang divin de 1 ou plus. Les quasi-dieux (rang 0) n'ont aucun pouvoir divin saillant.

Avantage. Ce que le dieu peut faire grâce au pouvoir. Sauf indication contraire dans la description, les avantages apportés par un pouvoir divin saillant ne sont pas cumulatifs. En règle générale, prendre un pouvoir divin saillant à plusieurs reprises revient à ne l'avoir qu'une seule fois.

Notes. Des informations supplémentaires sur le pouvoir, qui peuvent être utile en cours de jeu ou pour choisir les pouvoir d'un dieu.

Repos. Certains pouvoirs impose au dieu de se reposer après coup. Ce paragraphe est absent si aucun repos n'est nécessaire. Pendant qu'il se repose, le dieu peut se livrer à des activités peu fatigantes, comme parler ou marcher à la moitié de sa vitesse de déplacement habituelle. S'il souhaite effectuer une activité plus fatigante, le dieu est limité à des actions partielles et subit un malus de –6 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence, de caractéristique et autres.

Le dieu ne saurait utiliser un autre pouvoir qui requiert du repos avant la fin de sa période de repos actuelle. Le temps qu'il passe à des activité fatigantes ne compte pas dans le décompte du temps de repos nécessaire. Par exemple, lors d'une visite dans le plan Matériel, Corellon Larethian utilise le pouvoir Genèse d'objet complexe pour créer un arc long composite de force (bonus de Force +4) de maître d'une valeur de 800 po. Il doit se reposer pendant 70 minutes. Si Corellon rencontre alors sur son vieil ennemi Gruumsh, il pourra fuir ou se battre, mais le temps qu'il passera à faire l'un ou l'autre ne comptera pas dans les 70 minutes.

Attributions suggérées. Cette ligne offre quelques idées d'attributions liées à ce pouvoir. Il faut les voir comme de simples conseils destinés aux MD désireux de créer leurs propres dieux, pas comme une règle incontournable. Par exemple, le pouvoir de Frappe dévastatrice est suggéré pour les dieux de la guerre, de la justice, de la mort ou de la vengeance. Fréquemment, les dieux disposant de ce pouvoir affichent également l'un de ces éléments parmi leurs attributions. Cependant, un dieu dénué de ces éléments parmi ses attributions peut tout de même posséder le pouvoir de Frappe dévastatrice, s'il en remplit les conditions.

Absorption de la vie

Le dieu est capable de créer un nuage qui sape l'énergie vitale.

Condition. Domaine de la Mort.

Avantage. En entreprenant une action libre, le dieu peut générer un nuage de ténèbres émanant de son corps et qui emplit une étendue de 3 mètres de rayon par rang divin et de 3 mètres de haut. Ce nuage bloque la vue comme un sort de *ténèbres profondes*, mais il ne peut pas être annulé ou dissipé par un effet de lumière (à l'exception de ceux créés par un dieu de rang supérieur). Les créatures vivantes doivent réussir un jet de Volonté (DD égal à 10 + le modificateur de Charisme du dieu + son rang divin) ou mourir. Même si elles réussissent ce jet, les créatures vivantes subissent tout de même deux niveaux négatifs (le DD du jet de sauvegarde visant à retirer ces niveaux est le même que celui du premier jet de Volonté). L'énergie d'une même créature vivante ne peut être absorbée qu'une fois par jour, mais l'obscurité reste en place.

Attributions suggérées. Mort, morts-vivants.

Altération de la réalité

Le dieu est capable de modifier la réalité selon son bon vouloir.

Condition. Cha 29.

Avantage. Ce pouvoir est très similaire au sort de *souhait*. Le dieu n'a qu'à penser à quelque chose pour que son vœu soit exaucé. Cela lui demande au moins une action simple.

Notes. Le dieu peut dupliquer les effets de n'importe quel sort de 9e niveau ou moins au prix d'une action simple. Le sort dupliqué n'affiche alors ni composante ni coût en PX, et le DD de son jet de sauvegarde (le cas échéant) est égal à 20 + le rang du dieu + son modificateur de Charisme.

Le dieu peut également dupliquer un sort affecté par un don de métamagie (à condition que ce dernier soit accessible aux personnages de niveau 20 ou moins). L'utilisation de ce pouvoir nécessite alors 1 round de repos pour chaque niveau de sort supplémentaire qu'aurait normalement entraîné l'utilisation du don. Le pouvoir nécessite toujours une action simple ; il est donc inutile de l'utiliser pour dupliquer un sort à incantation rapide.

Le dieu peut rendre un effet magique ou surnaturel permanent. Le repos imposé varie suivant l'effet : 10 minutes par niveau de l'effet multiplié par le nombre de sujets affectés, 10 minutes multipliées par le total des dés de vie des créatures affectés, ou 10 minutes par cube de 3 mètres de côté affecté. Utilisez la valeur la plus élevée.

Le dieu peut créer des objets non-magiques et temporaires. Cela fonctionne exactement comme le pouvoir de Genèse d'objet (y compris le temps de repos), si ce n'est que les objets disparaissent après 1 jour par rang. Le dieu peut aussi créer des objets non-magiques permanents, là encore comme s'il utilisait Genèse d'objet, si ce n'est que le temps de repos est doublé et qu'il n'est pas réduit si le dieu se trouve dans un plan extérieur ou dans son fief.

Le dieu peut créer des objets magiques ou des créatures temporaires. Cela fonctionne comme le pouvoir de Genèse divine (y compris le temps de repos), si ce n'est que les objets ou créatures créés disparaissent après 1 heure par rang. Ce pouvoir ne peut servir à créer des objets magiques ou des créatures permanents.

Le dieu peut créer tout paysage qu'il est capable d'imaginer. Chaque cube de 3 mètres de côté de matériaux à modifier nécessite 1 round d'efforts et 1 jour de repos une fois le travail terminé.

Repos. Aucun ou plusieurs jours, selon la version du pouvoir utilisée.

Attributions suggérées. Au choix.

Appel de créatures

Le dieu peut quérir des créatures pour le servir et l'aider.

Avantage. La catégorie de créature que le dieu peut appeler est indiquée dans sa description. Le dieu peut appeler un nombre de créatures égal à son rang divin au maximum en même temps, et chaque créature appelée ne peut avoir plus de dés de vie que son rang divin.

Les créatures sont transportées à proximité du dieu par un lien interdimensionnel similaire à un sort de *portail*, mais qui s'ouvre dans le plan Matériel. Les créatures servent volontairement le dieu du mieux de leurs capacités. Ce pouvoir œuvre par ailleurs comme la fonction d'appel de créature du sort de *portail*.

Notes. Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois, en l'appliquant à une nouvelle catégorie de créatures à chaque fois.

Attributions suggérées. Au choix.

Archer divin

Le dieu maîtrise parfaitement l'art du tir à l'arc et ses talents surpassent de loin ceux des archers mortels.

Conditions. Bonus de base à l'attaque au moins égal à +20, Dex 29, Tir à bout portant, Tir de loin.

Avantage. Le dieu peut utiliser une arme à distance contre toute cible située dans son champ de vision et à portée de ses sens. Il ne subit aucun malus lié au facteur de portée.

Le dieu ne suscite pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il utilise une arme à distance dans une zone de contrôle.

Au prix d'une action complexe, il peut tirer une flèche exploitant son bonus d'attaque maximal contre chaque adversaire situé dans un rayon de 3 mètres par rang divin. L'arc qu'il utilise pour cette attaque doit être l'une de ses Armes de prédilection.

Quand il tire sur une cible, le dieu ignore les bonus d'abri à la CA et les chances de rater imposées par un camouflage.

Attributions suggérées. Archers, guerre.

Arme de prédilection divine

Le dieu maîtrise parfaitement le maniement d'un type d'arme.

Avantage. Ce pouvoir fonctionne comme le don d'Arme de prédilection, mais il confère un bonus de +4 aux jets d'attaque avec l'arme choisie.

Notes. Ce bonus est cumulatif avec le bonus de rang divin dont les dieux bénéficient au jet d'attaque, ainsi qu'avec le pouvoir de Maîtrise divine des armes et le don d'Arme de prédilection.

Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois, en sélectionnant une arme différente à chaque fois.

Attributions suggérées. Guerre.

Arme tueuse

Toute arme tenue par le dieu est plus efficace contre un type d'adversaire.

Condition. Bonus de base à l'attaque au moins égal à +20.

Avantage. Une arme affectée par ce pouvoir bénéficie d'un bonus de +4 aux jets d'attaque et inflige +4d6 points de dégâts contre l'ennemi choisi. Le bonus à l'attaque et les dégâts supplémentaires sont cumulables avec toutes les autres propriétés de l'arme.

Notes. Le dieu doit choisir une catégorie d'ennemis parmi la liste suivante.

Aberrations	Fées
Animaux	Géants
Créatures artificielles	Humanoïdes (choisir une sous-catégorie)
Créatures magiques	Humanoïdes monstrueux
Dragons	Métamorphes
Élémentaires	Monstres primitifs
Extérieurs de la Loi	Morts-vivants
Extérieurs du Bien	Plantes
Extérieurs du Chaos	Vases
Extérieurs du Mal	Vermines

Ce pouvoir ne fonctionne que lorsque le dieu attaque lui-même avec une arme de corps à corps ou à distance. Il peut appliquer le pouvoir à n'importe qu'elle arme manufacturée ou naturelle, mais pas à un sort, pouvoir magique, pouvoir surnaturel ou pouvoir divin.

Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois, en prenant un adversaire différent à chaque fois. Il ne peut appliquer qu'une propriété de tueuse à une arme à un moment donné, mais peut la changer au prix d'une action simple.

Attributions suggérées. Guerre, justice, mort, vengeance.

Attaque sournoise divine

Les attaques sournoises du dieu sont dévastatrices.

Conditions. Attaque sournoise à +10d6, Attaque handicapante.

Avantage. Les attaques sournoise du dieu infligent +3d6 points de dégâts supplémentaires.

Toute attaque d'opportunité portée par le dieu est considérée comme une attaque sournoise.

Le dieu peut prendre au dépourvu ou en tenaille n'importe quel adversaire et porter une attaque sournoise, à condition toutefois que la cible n'ait pas un rang divin supérieur au sien. Le dieu ne peut pas porter une attaque sournoise à un adversaire qui est immunisé contre les coups critiques.

Lorsque le dieu inflige des dégâts via une attaque sournoise, sa cible subit automatiquement au tour suivant de la divinité des dégâts égaux à son bonus d'attaque sournoise.

Attributions suggérées. Voleurs.

Avatar

Le dieu est capable d'utiliser une partie de son énergie pour créer un double de lui-même.

Conditions. Rang divin 6, Cha 29.

Avantage. Un avatar est un alter ego qui permet au dieu d'être à plusieurs endroits en même temps.

L'avatar est une extension du dieu. Le dieu ressent tout ce qu'éprouve l'avatar et *vice versa*. Chaque avatar compte comme un emplacement distant en ce qui concerne la perception et la communication. Un dieu mineur peut avoir jusqu'à 5 avatars, un dieu intermédiaire jusqu'à 10 et un dieu supérieur jusqu'à 20.

Il faut un an à un dieu pour créer un avatar ou pour en remplacer un qui a été détruit. Le dieu se contente d'entamer le processus et n'a aucun effort particulier à fournir par la suite.

L'avatar d'un dieu doit être créé dans son fief.

Si un dieu possède le pouvoir divin saillant de Genèse divine, il peut l'utiliser pour créer un avatar n'importe où. Cependant, il doit alors se reposer comme indiqué dans la description de ce pouvoir.

Un avatar est une version moins puissante du dieu. Ses caractéristiques se calculent en modifiant celles du dieu de la façon suivante :

Rang divin. Le rang divin d'un avatar est la moitié de celui du dieu (arrondir à l'entier inférieur). Cette diminution affecte nombre de ses caractéristiques, y compris ses bonus au jet d'attaque, aux jets de dégâts, aux jets de sauvegarde, sa classe d'armure, sa réduction des dégâts, ses résistances, le nombre de ses pouvoirs divins saillants de base et de ses pouvoirs divins saillants supplémentaires, le nombre d'utilisations quotidiennes de ses pouvoirs de domaines, le DD des jets de sauvegarde de ses pouvoirs magiques, la portée de ses sens, ses actions automatiques, les objets magiques qu'il peut créer et l'étendue de son aura divine. Les valeurs de caractéristique, la vitesse de déplacement, les niveaux de classes et les dés de vie restent inchangés.

Pouvoirs divins. L'avatar a un nombre de pouvoirs divins saillants correspondant à son propre rang divin. Le dieu choisit les pouvoirs de l'avatar parmi ses propres pouvoirs quand il le crée. L'avatar ne peut disposer d'un pouvoir divin saillant qui n'est pas accessible à un dieu de son rang, et il ne peut utiliser un pouvoir dont il ne remplit pas les conditions. Un avatar ne saurait être doté des pouvoirs divins saillants Avatar ou Possession de mortel.

Un avatar ne dispose d'aucun pouvoir de perception distante ou de communication distante.

Attributions suggérées. Au choix.

Barde divin

Le dieu maîtrise parfaitement l'art bardique et ses talents surpassent de loin ceux des bardes mortels.

Condition. Barde de niveau 20.

Avantage. Ce pouvoir confère de nombreux avantages :

- Les pouvoirs de barde qui sont utilisables à distance (contre-chant, *fascination*, inspiration, inspiration héroïque) voient leur portée étendue à 1,5 kilomètre par rang divin.
- Les pouvoirs d'encouragement, d'inspiration et d'inspiration héroïque sont utilisables en entreprenant une action simple. Ils prennent effet dès que cette action est réalisée.
- Les pouvoirs de la musique de barde affectent même les créatures qui sont normalement immunisées contre les effets mentaux. Cependant, elles bénéficient d'un bonus de +10 aux jets de Volonté visant à résister à cette musique.
- Tous les effets de la musique de barde sont doublés. Encouragement offre un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur et les charmes, mais également un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaques et de dégâts. Inspiration confère un bonus d'aptitude de +4 aux jets de compétence. Enfin, inspiration héroïque octroie un bonus de +4d10 points de vie, un bonus d'aptitude de +4 aux jets d'attaque et un bonus d'aptitude de +2 aux jets de Vigueur.

Le nombre d'alliés que le dieu peut faire bénéficier d'une inspiration ou d'une inspiration héroïque est doublé. Quand il inspire plusieurs alliés, il est capable de conférer un bonus à une compétence différente pour chacun.

- La durée des effets d'encouragement et d'inspiration héroïque est décuplée une fois que le dieu cesse de chanter.
- Lorsqu'un effet qui peut être sujet à un contre-chant (c'est-à-dire un sort, un pouvoir magique ou un pouvoir surnaturel relevant du registre du langage ou du son) a lieu à portée d'ouïe du dieu, il peut utiliser son contre-chant comme s'il avait préparé une action pour le faire.

Attributions suggérées. Amour, arts, bardes, beauté, danse, musique, poésie.

Bénédiction divine

Le dieu est capable d'accorder des pouvoirs exceptionnels aux mortels.

Condition. Valeur de 40 dans la caractéristique choisie.

Avantage. Le dieu peut affecter la Force, la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme. Il doit avoir une valeur de 40 au moins dans la caractéristique choisie. Il peut alors faire bénéficier des mortels d'un bonus d'altération de +6 dans cette caractéristique pendant une journée entière. Durant une journée et à un moment donné, le dieu peut accorder ce pouvoir à un nombre de créatures égal à son rang divin.

Notes. Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois, en l'appliquant à une caractéristique différente à chaque fois.

Attributions suggérées. Agilité, beauté, connaissance, endurance, force, sagesse.

Blessure sanglante

Toute arme que manie le dieu inflige une hémorragie à chaque coup.

Condition. Bonus de base à l'attaque au moins égal à +20.

Avantage. L'arme affectée porte des blessures qui continuent d'infliger 1d6 points de dégâts lors de chaque round suivant les dégâts habituels. Des blessures multiples provoquent des saignements multiples qui se cumulent (deux blessures infligent 2d6 points de dégâts par round, etc.). Le saignement ne peut être arrêté que par l'intermédiaire d'un jet de Premiers secours (DD égal à 15 + le rang du dieu), ou l'application d'un sort de *soins* ou de tout autre sort de guérison (*guérison suprême*, *cercle de guérison*, etc.).

Notes. Ce pouvoir n'est actif que lorsque le dieu attaque en personne avec une arme physique. Il fonctionne avec une arme à distance, mais pas si quelqu'un d'autre manie celle-ci. Le dieu peut appliquer ce pouvoir à n'importe quelle arme manufacturée ou naturelle, mais pas à un sort, pouvoir magique, pouvoir surnaturel ou pouvoir divin.

Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois et ses effets sont cumulatifs. Par exemple, un dieu qui possède trois fois ce pouvoir peut porter en un seul coup une blessure qui infligera 3d6 points de dégâts par round.

Attributions suggérées. Douleur, guerre, mort.

Célérité divine

Le dieu est capable d'utiliser un effet de *rapidité*.

Condition. Dex 29.

Avantage. Le dieu peut agir comme s'il était sous l'effet d'un sort de *rapidité* pendant un nombre de minutes par jour égal à son rang divin. Cette durée peut être répartie en plusieurs fois sur la journée. L'activation de ce pouvoir est une action libre.

Attributions suggérées. Vent, voyage.

Changement de forme

Le dieu est capable de se transformer en n'importe quelle créature vivante tangible (mais pas en un autre dieu). Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire.

Conditions. Rang divin 11, pouvoir divin saillant de Modification de taille, pouvoir divin saillant de Modification de forme.

Avantage. Le dieu a le pouvoir de se transformer en animal, créature magique, dragon, fée, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux, monstre primitif ou plante. La nouvelle forme doit être celle d'une créature vivante et tangible.

Le dieu peut conserver sa nouvelle forme indéfiniment, mais il reprend son apparence initiale lorsqu'il est tué.

Notes. Ce pouvoir fonctionne comme le pouvoir divin saillant de Transformation, mais il n'est pas limité à un type de créature.

Le dieu peut utiliser ce pouvoir conjointement avec celui de Modification de taille pour devenir aussi petit qu'un grain de sable ou atteindre 500 mètres de haut.

Il a également la possibilité d'utiliser ce pouvoir pour se déguiser, bénéficiant alors d'un bonus de +20 aux jets de Déguisement.

Attributions suggérées. Nature, secrets, voleurs.

Changement de forme supérieur

Le dieu est capable de se transformer en n'importe quel objet ou créature, à l'exception d'un autre dieu. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire.

Conditions. Rang divin 16, pouvoir divin saillant de Modification de taille, pouvoir divin saillant de Modification de forme, pouvoir divin saillant de Changement de forme.

Avantage. Le dieu peut se transformer en n'importe quel objet ou créature. Il peut conserver sa nouvelle forme indéfiniment, mais il reprend son apparence initiale lorsqu'il est tué.

Notes. Ce pouvoir fonctionne comme le pouvoir divin saillant de Transformation, mais il présente les différences suivantes.

Le dieu peut se transformer en n'importe quelle créature, vivante ou mort-vivante, tangible ou intangible, et il acquiert les pouvoirs surnaturels de cette nouvelle forme.

Il peut également utiliser ce pouvoir pour se déguiser, bénéficiant alors d'un bonus de +20 aux jets de Déguisement.

Le dieu peut utiliser ce pouvoir conjointement avec celui de Modification de taille pour devenir aussi petit qu'un grain de sable ou atteindre 500 mètres de haut.

Attributions suggérées. Nature, secrets, voleurs.

Communication avec des créatures

Le dieu est capable de communiquer avec certaines créatures, qui sont indiquées dans sa description.

Avantage. Le dieu a le pouvoir surnaturel de communiquer avec un type de créature. Ce pouvoir est semblable à un sort de *communication avec les plantes* ou *communication avec les animaux*, ou encore *don des langues*, mais il ne permet de communiquer qu'avec le type de créature indiqué dans la description du dieu.

Notes. Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois, en sélectionnant un type de créature différent à chaque fois.

Attributions suggérées. Nature.

Connaissance infuse

Le dieu a une maîtrise des connaissances quasi exhaustive.

Conditions. Rang divin 11, Int 40, capacité de classe de savoir bardique ou de savoir, niveau 10 dans la classe conférant cette capacité, domaine de la Connaissance.

Avantage. Le dieu réussit toujours les jets de savoir bardique ou de savoir, même pour les questions les plus obscures. Il parle et comprend toutes les langues. Il peut utiliser *analyse d'enchantement* ou *mythes et légendes* au prix d'actions libres et à volonté. Ces actions comptent dans la limite d'actions libres qu'il peut entreprendre chaque round.

Attributions suggérées. Connaissance.

Connaître la mort

Le dieu sait quand et comment mourra une créature qu'il observe.

Avantage. Le dieu connaît le moment exact et les circonstances de la mort des créatures mortelles, simplement en les regardant. Certains dieux font alors des remarques énigmatiques quant au décès futur de la créature, alors que d'autres semblent attristés par cette nouvelle.

Attributions suggérées. Mort.

Connaître les secrets

Aucun secret n'échappe au dieu.

Avantage. Le dieu peut apprendre l'intégralité du passé d'une créature (y compris les détails embarrassants ou les secrets importants qu'on a pu lui confier), simplement en la regardant. Ce pouvoir est similaire au sort *mythes et légendes*, mais les résultats sont instantanés et le sujet a le droit d'effectuer un jet de Volonté (DD égal à 10 + le modificateur de Charisme du dieu + son rang divin) pour en éviter les effets.

Notes. Vecna est capable d'apprendre les secrets d'une créature à la fois par rang divin, mais jamais plus que ce nombre par jour.

Attributions suggérées. Connaissance, secrets.

Contresort instantané

Le dieu est capable de lancer un contresort au prix d'une action libre.

Avantage. Lorsqu'un sort est lancé dans le champ de vision du dieu, ce dernier peut le contrer au prix d'une action libre, à condition qu'il soit capable de lancer le sort sur-le-champ, ou qu'il l'ait en qualité de pouvoir magique, et qu'il réussisse le jet de Connaissance des sorts requis. L'utilisation de Contresort instantané compte dans le nombre d'actions libres auquel le dieu a droit chaque round.

Attributions suggérées. Magie.

Contrôle de créatures

Le dieu est capable de dominer et de contrôler les actes d'un type précis de créatures.

Avantage. Le type de créatures que le dieu peut commander est indiqué dans sa description. Ce pouvoir est semblable au sort de *domination universelle*, mais il ne s'agit pas d'un effet mental (le dieu prend directement le contrôle du corps de la créature).

Chaque jour, le dieu peut tenter de prendre le contrôle d'un nombre de créatures égal à son rang divin. Il peut le faire en une seule fois sur un groupe, ou répartir l'utilisation du pouvoir sur un nombre plus réduit de cibles. Toutes les créatures visées doivent être visibles au moment où la divinité souhaite établir son contrôle. Une fois ce dernier établi, la distance n'est plus un facteur, et le dieu domine sa cible à distance, même d'un plan à un autre. Les seules barrières qui l'arrêtent sont une protection divine ou un sort de protection lancé par un dieu de rang supérieur au sien. Chaque cible a le droit d'effectuer un jet de volonté (DD égal à 10 + le rang du dieu + son modificateur de Charisme) pour résister aux effets. Si le dieu lui impose une action allant à l'encontre de sa nature, elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde.

Le nombre maximal de créatures que le dieu peut prendre sous son contrôle à un même moment est égal à 10 fois son rang divin. Lorsqu'il atteint ce maximum, il peut tenter de contrôler de nouvelles cibles, mais il doit au préalable relâcher le contrôle qu'il exerce sur d'autres créatures. Par exemple, un dieu de rang 15 peut tenter de contrôler quinze créatures par jour (et jusqu'à quinze en même temps). Il peut avoir jusqu'à cent cinquante créatures sous son contrôle à un moment donné. S'il contrôle effectivement cent cinquante créatures, il doit en relâcher au moins une avant de pouvoir réutiliser ce pouvoir sur une nouvelle créature.

Notes. Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois, en l'appliquant à une nouvelle catégorie de créatures à chaque fois.

Attributions suggérées. Au choix.

Coups irrésistibles

Il est presque impossible d'éviter les attaques que le dieu porte au corps à corps avec l'arme choisie.

Conditions. Arme de prédilection et Science du critique avec l'arme choisie.

Avantage. Quand le dieu porte une attaque au corps à corps avec l'arme choisie, on la résout via une attaque de contact au corps à corps (l'arme ignore les bonus d'armure et d'armure naturelle à la CA). S'il touche, la créature doit réussir un jet de Vigueur (DD égal à 10 + le modificateur de Constitution du dieu + son rang divin) ou être étourdie pour 1d10 rounds.

Quand le dieu porte un coup à un objet avec l'arme choisie, il ignore sa solidité.

Notes. Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois, en sélectionnant une arme différente à chaque fois.

Attributions suggérées. Guerre.

Création d'artefacts

Le dieu est capable de fabriquer des objets magiques qui transcendent les limites imposées aux mortels.

Conditions. Création d'anneaux magiques, Création d'armes et armures magiques, Création de baguettes magiques, Création de bâtons magiques, Création de sceptres magiques, Création d'objets merveilleux, Écriture de parchemins.

Avantage. Le dieu peut créer des anneaux magiques, des armes et armures magiques, des baguettes magiques, des bâtons magiques, des objets merveilleux et des parchemins surpassant les limites habituelles

d'objets de ce type (telles qu'elles sont indiquées dans le *Guide du Maître*). Ainsi, il peut créer une épée magique dont le bonus d'altération est supérieur à +5, un bâton exploitant des sorts de niveau supérieur au 9e, une *cape de Charisme* dont le bonus d'altération dépasse +6, etc. Le guide des *Campagnes Légendaires* renferme davantage d'informations au sujet de ces objets.

Attributions suggérées. Artisanats, connaissance, magie.

Croissance de créature

Le dieu est capable d'augmenter la taille du type de créature indiqué dans sa description.

Avantage. Ce pouvoir fonctionne comme *croissance animale*, mais il ne peut toucher que les créatures du type indiqué dans la description du dieu. Chaque jour, le dieu peut affecter un nombre de créatures égal à son rang divin, sachant qu'il doit les voir pour cela. Les effets durent une journée.

Notes. Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois, en l'appliquant à un type de créature différent à chaque fois.

Attributions suggérées. Nature.

Déplacement instantané

Le dieu est capable de se déplacer instantanément.

Conditions. Rang divin 6, Dex 29.

Avantage. En entreprenant une action de mouvement, le dieu peut se déplacer jusqu'à 9 mètres par rang divin, comme s'il utilisait un sort de *porte dimensionnelle*, sauf qu'il n'apparaît jamais dans un espace occupé par un solide et peut agir immédiatement après s'être déplacé.

Attributions suggérées. Voyage.

Déplacement libre

Le dieu est capable de se déplacer quasi instantanément.

Conditions. Dex 29, pouvoir divin saillant de Célérité divine.

Avantage. Une fois par round, en entreprenant une action libre, le dieu peut se déplacer de sa vitesse de déplacement.

Attributions suggérées. Voyage.

Destruction et disjonction

Le dieu est capable de détruire les armes et les objets qui sont utilisés contre lui en combat.

Avantage. Lorsqu'une arme ou un objet est utilisé en combat contre le dieu, ce dernier peut le détruire d'un simple contact. En cas de réussite, l'objet est affecté par une *désintégration* et une *disjonction de Mordenkainen*, chacune ciblant uniquement celui-ci. Le DD du jet de sauvegarde est égal à 19 + le modificateur de Charisme du dieu. L'objet reste vulnérable à ce pouvoir pendant une journée après avoir été utilisé contre le dieu.

Attributions suggérées. Guerre, victoire.

Domaine supplémentaire

Le dieu gagne un domaine supplémentaire.

Condition. Rang divin 6.

Avantage. Le dieu peut choisir un nouveau domaine, qui s'ajoute à la liste de ses domaines. Il peut alors accorder les sorts des domaines correspondants à ses prêtres et il peut les utiliser comme des pouvoirs magiques, de la même façon que ceux de ses autres domaines.

Notes. Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois, en sélectionnant un nouveau domaine à chaque fois.

Attributions suggérées. Au choix.

Don de la vie

Le dieu est capable de rendre la vie à toute créature mortelle l'ayant perdue.

Avantage. Le dieu rappelle les morts à la vie, quels que soient le temps écoulé depuis l'instant de la mort et l'état du corps.

Notes. Ce pouvoir fonctionne comme le sort de *résurrection suprême*, mais sans composante matérielle et sans limite en matière de temps écoulé depuis le décès.

Ce pouvoir peut rappeler un mort à la vie sans son consentement, mais seulement avec l'accord du dieu qui règne sur le monde des morts (Hadès, Osiris, Hel) ou sur le fief divin où réside son âme. Il permet également de ressusciter un élémentaire ou un Extérieur, ou encore une créature dont l'âme a été capturée (cf. *Ramener les morts à la vie* dans le Chapitre 10 du *Manuel des Joueurs*) à condition qu'elle ne soit pas entre les mains d'un dieu de rang supérieur à celui du dieu qui utilise ce pouvoir.

Ce pouvoir ne peut pas être utilisé pour ramener à la vie une créature qui a été tuée par le pouvoir Messager de la mort ou Pouvoir de vie et de mort d'un dieu de rang supérieur.

Attributions suggérées. Guérison, vie.

Druide divin

Le dieu maîtrise parfaitement l'art druidique et ses talents surpassent de loin ceux des druides mortels.

Condition. Druide de niveau 20.

Avantage. Lorsqu'il est sous *forme animale*, le dieu gagne tous les pouvoirs extraordinaires et surnaturels de la créature dont il adopte la forme. Par exemple, quand le dieu se transforme en léopard, il gagne ses pouvoirs de bond, d'étreinte et de pattes arrières. Quand il se transforme en lamie, il gagne son pouvoir de diminution permanente de Sagesse.

Le dieu peut se transformer en monstre primitif ou en créature magique en plus des animaux. Certains dieux peuvent adopter d'autres formes en plus, comme les plantes, les vermines, les dragons ou les élémentaires. Cela est alors précisé dans leur description.

Le dieu est capable de prendre une forme de n'importe quelle taille, d'Infime à Colossale.

Attributions suggérées. Nature.

École divine

Le DD des jets de sauvegarde des sorts d'une école lancés par le dieu augmente.

Conditions. École renforcée, École supérieure.

Avantage. Le dieu doit choisir une école de magie. Son rang divin est alors ajouté au DD des jets de sauvegarde des sorts de cette école quand il les lance. Ce bonus n'est pas cumulatif avec celui d'École renforcée ou d'École supérieure.

Notes. Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois, en sélectionnant une école de magie différente à chaque fois.

Attributions suggérées. Magie.

Éloquence divine

Le dieu est un orateur extraordinaire, capable de convaincre n'importe quel auditoire.

Conditions. Cha 29, degré de maîtrise de 40 en Bluff, domaine de la Duperie.

Avantage. En entreprenant une action complexe, le dieu est capable de s'adresser à des créatures pour les convaincre de faire quelque chose. Cela fonctionne comme un sort de *suggestion de groupe* lancé au niveau 10 + son rang divin, mais qui affecte (10 + son rang divin) créatures, qui ne doivent pas être distantes de plus de (3 x son rang divin) mètres les unes des autres. Le DD du jet de sauvegarde est égal à 10 + son rang divin + son modificateur de Charisme.

Attributions suggérées. Commerce, mensonges, voleurs.

Empire végétal

Le dieu peut contrôler les plantes et les créatures relevant du type des plantes.

Avantage. Une fois par jour, le dieu peut faire pousser des plantes dans un rayon de 1,5 kilomètre par rang divin. Il peut utiliser ce pouvoir même aux endroits où rien ne pousse habituellement, comme en plein désert, mais elles s'étiolent alors et meurent au bout d'une journée. Ce pouvoir fonctionne comme le sort de *croissance végétale*, mais ne saurait être contré que par un dieu de rang supérieur à celui qui l'utilise.

Une fois par jour, le dieu peut également charmer les créatures du type des plantes, animer des plantes ou faire en sorte qu'elles s'enchevêtrent autour de ses adversaires. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *empire végétal*, mais sa durée maximale est d'une journée, quelle que soit la version choisie. À un moment donné, le dieu peut charmer un nombre de créatures relevant du type des plantes égal à son rang divin, quels que soient leurs dés de vie.

Attributions suggérées. Agriculture, fertilité, terre.

Éreintement

Le dieu est capable de fatiguer les créatures vivantes.

Condition. Domaine du Voyage.

Avantage. Le dieu peut vider de leur énergie les créatures vivantes, ce qui les laisse éreintées. Ce pouvoir peut affecter d'un seul coup jusqu'à une créature par rang divin, mais pas plus d'une créature par rang divin et par jour. Pour être affectées, elles doivent se trouver dans le champ de vision du dieu. Les victimes peuvent tenter un jet de Vigueur (DD égal à 10 + le modificateur de Charisme du dieu + son rang divin). Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde sont fatigués (cf. *Manuel des Joueurs*) et leur vitesse est réduite de moitié. De plus, leur véhicule ou monture est aussi ralenti. Les effets durent une journée.

Attributions suggérées. Voyage.

Esprit de la bête

Le dieu est capable d'offrir une conscience aux animaux et aux plantes, et de réduire les créatures conscientes à l'état animal ou végétal.

Avantage. Le dieu peut offrir une conscience humaine aux arbres et aux animaux. Ces derniers la conservent au plus une journée et tentent d'exécuter au mieux les ordres du dieu. Celui-ci peut affecter un nombre de créatures égal à son rang divin en une fois, jamais plus dans la même journée. Il doit voir les créatures qu'il souhaite affecter au moment où il utilise ce pouvoir.

De plus, le dieu peut transformer toute créature en une plante ou un animal, mais la taille doit alors rester la même ou ne pas afficher plus de deux catégories de moins. Le sujet a le droit d'effectuer un jet de sauvegarde (DD égal à 10 + le modificateur de Charisme du dieu + son rang divin) pour résister aux effets. Les sujets transformés en plante deviennent des objets. Ceux qui sont transformés en animaux ont les caractéristiques et les particularités d'un animal du type choisi par le dieu.

Le pouvoir d'Altération de la réalité peut rendre l'un ou l'autre de ces effets permanents.

Notes. Ehlonna peut utiliser ce pouvoir jusqu'à une fois par jour par rang divin (ses effets durent une journée).

Attributions suggérées. Nature.

Esquive divine

Le dieu est capable d'éviter les coups, tout simplement en disparaissant quand une attaque est censée le toucher.

Condition. Dex 29.

Avantage. Toute attaque physique ou sort visant spécifiquement le dieu a une chance de le rater égale à 50 % + son rang divin. Le effets de zone qui incluent le dieu ont la même chance de le rater.

Notes. Ce pouvoir est semblable à *clignotement*, mais il est uniquement défensif et le dieu ne se déplace pas vers le plan Éthéré. Il quitte simplement la réalité pendant un bref instant. Ce pouvoir ne gène jamais les attaques du dieu.

Si une attaque parvient à le toucher malgré son Esquive divine, il bénéficie tout de même du jet de sauvegarde habituel (le cas échéant).

Attributions suggérées. Agilité, chance, jeu, protection.

Force implacable

Le dieu est particulièrement efficace lors des épreuves de force.

Conditions. For 40, domaine de la Force.

Avantage. Lors de jets opposés impliquant la Force (y compris les jets de lutte), le dieu bénéficie d'un bonus divin de +25. Ce bonus est cumulatif avec le bonus divin habituel dont il bénéficie à tous ses jets.

Attributions suggérées. Force.

Frappe dévastatrice

Toutes les attaques physiques du dieu ont une chance de provoquer l'anéantissement total de leur cible.

Conditions. Rang divin 11, bonus de base à l'attaque au moins égal à +20, For 25.

Avantage. Quand le dieu porte un coup à mains nues ou à l'aide d'une arme, son adversaire a une chance d'être anéanti sur-le-champ. Les créatures, les objets tenus ou portés et les objets magiques doivent réussir un jet de Vigueur (DD égal à 20 + le rang du dieu + les dégâts infligés) ou être réduits à –10 points de vie et détruits sur le coup. Les objets qui ne sont ni magiques, ni tenus ou portés, sont automatiquement détruits. Le dieu peut ainsi détruire 27 m³ (soit un cube de 3 mètres de côté) de matière inerte par rang, aussi le pouvoir permet-il d'anéantir partiellement les objets et structures de grande taille.

Notes. Les divinité dont le rang est supérieur ou égal à celui du dieu assaillant ne sont pas soumises à ce pouvoir. Les objets et effets qui ne sont pas sujets aux attaques physiques (comme un *mur de force*) ne sont pas davantage soumis à ce pouvoir.

Attributions suggérées. Guerre, justice, mort, vengeance.

Genèse d'objet

Le dieu est capable de créer de simples objets à partir de rien.

Conditions. Rang divin 6, Int 29.

Avantage. En entreprenant une action complexe, le dieu peut créer un ou plusieurs objets simples et non magiques dont le poids total n'excède pas 25 kilos par rang divin, ou dont le volume total ne dépasse pas celui d'un cube de 60 centimètres de côté par rang divin. Si le dieu utilise ce pouvoir dans un plan affichant la caractéristique d'altération divine ou dans son fief, le volume et le poids pouvant être créés sont doublés. Si son fief se trouve dans un plan à caractéristique d'altération divine, ces valeurs sont triplées.

Notes. Dans le cadre de ce pouvoir, un objet simple est défini comme n'ayant aucune partie mobile plus complexe qu'un gond de porte et étant composé d'une seule matière. Cette matière ne doit pas être plus précieuse que le fer (1 pa par round). Par exemple, on peut utiliser ce pouvoir pour créer une corde, un sac en cuir, une cuillère en bois ou un pot de fer. On peut créer un couteau en acier, mais pas un couteau ayant un manche en bois.

Une fois créés, les objets sont permanents et non magiques. Si le dieu possède la compétence d'Artisanat appropriée, il peut effectuer un jet de compétence en créant l'objet pour en faire une version de maître.

Attributions suggérées. Artisanats, création.

Genèse d'objet complexe

Le dieu est capable de créer des objets complexes à partir de rien.

Conditions. Rang divin 11, Int 29, pouvoir divin saillant de Genèse d'objet.

Avantage. En entreprenant une action complexe, le dieu peut créer des objets dont le poids ne dépasse pas 50 kilos par rang divin, ou dont le volume ne dépasse pas celui d'un cube de 1,20 mètre de côté par rang divin. Si le dieu utilise ce pouvoir dans un plan présentant la caractéristique d'altération divine ou dans son fief, le volume et le poids pouvant être créés sont doublés. Si son fief se trouve dans un plan à caractéristique d'altération divine, ces valeurs sont triplées.

Notes. Ce pouvoir fonctionne comme celui de Genèse d'objet, hormis le repos nécessaire et le fait que le dieu peut créer n'importe quel objet non magique.

Repos. Pour créer un objet, le dieu doit investir une part conséquente de sa propre énergie, se qui le diminue pendant un certain temps. Si la valeur de l'objet créé est inférieure à 100 po, le dieu peut se passer de repos. Pour chaque tranche ou fraction de 100 po supplémentaire, le dieu doit se reposer pendant 10 minutes. Lorsque le dieu crée un objet dans un plan affichant la caractéristique d'altération divine ou dans son fief, il peut créer un objet de 200 po sans se reposer. Si son fief se trouve dans un plan à caractéristique d'altération divine, il peut y créer un objet de 300 po sans repos.

Attributions suggérées. Artisanats, création.

Genèse divine

Le dieu est capable de créer des objets magiques ou des créatures à partir de rien.

Conditions. Rang divin 16, Int 29, pouvoir divin saillant de Genèse d'objet, pouvoir divin saillant de Genèse d'objet complexe.

Avantage. En entreprenant une action complexe, le dieu peut créer des créatures mortelles ou des objets magiques dont le poids total ne dépasse pas 50 kilos par rang divin, ou dont le volume ne dépasse pas celui d'un cube de 1,20 mètre de côté par rang. Si le dieu utilise ce pouvoir dans un plan à caractéristique d'altération divine ou dans son fief, le volume et le poids pouvant être créés sont doublés. Si son fief se trouve dans un plan présentant la caractéristique d'altération divine, ces valeurs sont triplées.

Notes. Ce pouvoir fonctionne comme celui de Genèse d'objet complexe, à l'exception de ce qui suit.

Le dieu peut utiliser ce pouvoir pour créer toutes sortes de créatures qui ne sont pas dotées de rangs divins. Il peut créer des créatures disposant de niveaux de classes, mais jamais avec plus de niveaux qu'il n'en a lui-même ou qu'il n'a de rangs divins.

Repos. Pour créer une créature, le dieu doit convertir une partie conséquente de son énergie, ce qui le diminue pendant un certain temps. Pour chaque créature, il doit se reposer pendant 10 minutes fois par le nombre de dés des vie de celle-ci, le tout multiplié par son facteur de puissance (avec un minimum de 10 minutes). Si la créature possède des niveaux de classes, chacun compte comme un dé de vie supplémentaire. Par exemple, si Hadès utilise ce pouvoir pour créer cinq molosses sataniques, il doit se reposer pendant 600 minutes (10 minutes x 4 DV x FP 3 = 120 minutes par molosse, pour un total de 120 x 5 = 600 minutes).

Le dieu peut créer n'importe quel objet magique à l'exception des artefacts. Le repos requis est le même que pour le pouvoir de Genèse d'objet complexe.

Attributions suggérées. Artisanats, création, souveraineté.

Grand pas

Le dieu peut se déplacer rapidement sur de grandes distances, permettre à d'autres créatures de se déplacer rapidement et sauter des longueurs extraordinaires.

Condition. Domaine du Voyage.

Avantage. La vitesse du dieu est doublée en ce qui concerne les déplacements tactiques et les longues distances (cf. *Manuel des Joueurs*). La longueur de saut du dieu n'est pas limitée par sa taille.

De plus, le dieu peut faire profiter d'autres créatures vivantes d'une augmentation de vitesse de déplacement à pied. Il peut ainsi affecter jusqu'à une personne par rang divin à la fois, mais jamais plus dans une même journée. Le dieu doit avoir champ de vision dégagé sur toutes les créatures quand il choisit de les affecter. La vitesse des créatures affectées est doublée en ce qui concerne les déplacements tactiques et les longues distances.

Attributions suggérées. Voyage.

Guérison accélérée divine

Les blessures du dieu guérissent à vue d'œil.

Conditions. Con 29 ou le pouvoir de guérison accélérée.

Avantage. Le dieu gagne un pouvoir de guérison accélérée de 20 + son rang divin. Les membres tranchés, ainsi que les autres parties du corps, se rattachent automatiquement lorsqu'ils sont pressés contre la blessure.

Ce pouvoir n'est pas cumulatif avec celui de guérison accélérée.

Notes. Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs. Un dieu bénéficiant de deux applications de ce pouvoir possède alors une guérison accélérée de 40 + (2 x son rang divin).

Attributions suggérées. Endurance, guérison.

Illumination divine

Le dieu est capable d'émettre une puissante lumière sacrée.

Conditions. Alignement bon, domaine du Soleil.

Avantage. Le dieu peut émettre de la lumière dans une émanation de 3 mètres de rayon par rang divin, centrée sur lui. Cette lumière contre et dissipe tous les effets d'obscurité (à moins qu'ils n'aient été créés par un dieu de rang supérieur) et cause de vives douleurs et blessures aux morts-vivants, leur infligeant 2d8 points de dégâts par round sans jet de sauvegarde.

Au prix d'une action complexe, le dieu peut générer jusqu'à trois faisceaux de lumière ardente capables de frapper des cibles distantes de 1,5 kilomètre par rang divin. Chaque faisceau inflige 1d6 points de dégâts par tranche de 2 rangs divins. Les morts-vivants subissent quant à eux 1d12 points de dégâts par tranche de 2 rangs divins.

Attributions suggérées. Bien, lumière, soleil.

Immunité contre une énergie destructive

Le dieu est immunisé contre une forme d'énergie.

Condition. Rang divin 6, résistance à l'énergie choisie.

Avantage. Le dieu est immunisé contre l'acide, l'électricité, le feu, le froid ou le son.

Notes. Cette immunité fonctionne également face à un dieu de rang supérieur.

Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois, en sélectionnant une nouvelle forme d'énergie à chaque fois.

Attributions suggérées. Au choix.

Imposition de malédiction

Le dieu est capable de jeter une malédiction incapacitante sur une créature.

Avantage. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *malédiction*, mais les mortels n'ont droit à aucun jet de sauvegarde. Les dieux de rang inférieur ou égal sont soumis à ce pouvoir, mais ont le droit d'effectuer un jet de Volonté (DD égal à 10 + le modificateur de Charisme du dieu + son rang divin) pour y résister. La malédiction ne peut être levée que par un dieu de rang divin égal ou supérieur à celui du dieu l'ayant imposée.

Le dieu peut affecter en une fois un nombre de créatures égal à son rang divin, jamais plus que ce nombre chaque jour. Il doit voir les créatures qu'il souhaite affecter au moment où il utilise ce pouvoir.

Attributions suggérées. Mal.

Imposition de quête

Le dieu est capable d'enchanter une créature de telle façon qu'elle soit obligée d'exécuter un service de son choix.

Avantage. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *quête*, mais il affecte uniquement les mortels et seul un dieu de rang égal ou supérieur peut l'ôter.

Le dieu peut affecter en une fois un nombre de créatures égal à son rang divin, jamais plus que ce nombre chaque jour. Il doit voir les créatures qu'il souhaite affecter au moment où il utilise ce pouvoir.

Attributions suggérées. Justice, loi.

Initiative suprême

Le dieu agit toujours le premier dans l'ordre d'initiative. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire.

Conditions. Dex 29, Science de l'initiative.

Avantage. Le dieu agit le premier dans l'ordre d'initiative, quel que soit le résultat de son jet d'initiative ou celui des autres participants de la rencontre ou de la bataille.

Notes. Il faut déterminer l'initiative de la façon habituelle entre les créatures qui ne possèdent pas ce pouvoir, afin qu'elles agissent dans l'ordre après le dieu.

Le dieu peut décider de retarder ou de préparer une action, comme n'importe qui d'autre, ce qui modifie son initiative de la manière habituelle, comme indiqué dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*. Le dieu peut aussi évaluer la situation, ce qui le replace en premier dans l'ordre d'initiative.

Si plusieurs dieux possédant ce pouvoir se retrouvent au cœur du même affrontement, le dieu possédant le rang divin le plus élevé est placé en première position dans l'ordre d'initiative, le dieu possédant le deuxième rang divin vient ensuite, etc. Les autres créatures sont alors placées selon leur résultat d'initiative après le dernier dieu doté du pouvoir d'Initiative suprême.

Si plusieurs dieux possèdent ce pouvoir et le même rang divin, ils effectuent un jet opposé d'initiative pour se départager.

Attributions suggérées. Agilité, guerre, voleurs.

Inspiration divine

Le dieu est capable d'inspirer à volonté le sentiment indiqué dans sa description.

Avantage. Le dieu peut enchanter des créatures pour leur transmettre une émotion. Il peut affecter chaque jour un nombre de créatures égal à son rang divin, et autant en une seule fois. Les créatures doivent être visibles du dieu pour être affectées par ce pouvoir. Les effets exacts dépendent de l'émotion créée.

Amour et désir. La première version de ce pouvoir rend la cible amoureuse d'une autre créature choisie par le dieu. Elle recherche alors constamment à être en sa présence et fait tout ce qui est en son pouvoir pour lui plaire. La deuxième version a le même effet, mais la cible cherche à tout prix à obtenir les faveurs charnelles de la créature qui lui est désignée. Les sujets peuvent tenter de résister via un jet de Volonté (DD égal à 10 + le modificateur de Charisme du dieu + son rang divin). Il s'agit d'un effet de coercition et mental.

Courage. Les créatures enchantées sont immunisées contre les effets de terreur et bénéficient d'un bonus de moral de +2 aux jets

d'attaque, aux jets de dégâts des armes, aux jets de compétences et aux jets de Volonté.

Crainte. Les créatures enchantées doivent effectuer un jet de Sagesse (DD égal au rang divin du dieu) pour attaquer ou combattre. En cas d'échec, la créature prend la fuite, paniquée pendant 1d4 rounds. En cas de réussite, elle en est dispensée pendant 10 minutes. Les créatures enchantées subissent également un malus de moral de –2 aux jets d'attaque, aux jets de dégâts des armes, aux jets de compétence et aux jets de Volonté.

Désespoir. Les créatures enchantées subissent les effets d'un *symbole de désespoir*, sauf si elles réussissent un jet de Volonté (DD égal à 10 + modificateur de Charisme du dieu + son rang divin). Ces effets durent une journée.

Espoir. Les créatures enchantées bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde, d'attaque, de compétences, de caractéristiques et de dégâts des armes.

Frénésie. Les créatures prises de frénésie passent leur temps à boire, à manger et à danser, à moins qu'elles ne soient provoquées ou incitées à la violence. Une créature frénétique devient violente si elle est attaquée ou si elle perçoit une menace à son encontre. Elle bénéficie d'un bonus de +4 en Force et en Dextérité, mais est victime d'un malus de –4 en Sagesse et de –2 à la classe d'armure. Les sujets peuvent tenter de résister via un jet de Volonté (DD égal à 10 + le modificateur de Charisme du dieu + son rang divin). Il s'agit d'un effet de coercition et mental.

Rage. Les créatures enchantées bénéficient d'un bonus de moral de +4 en Force et en Constitution, d'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté. Par contre, elles subissent un malus de –2 à la CA. Elles sont poussées à combattre en dépit du danger. Les sujets peuvent tenter de résister via un jet de Volonté (DD égal à 10 + le modificateur de Charisme du dieu + son rang divin) pour résister à ces effets. Il s'agit d'un effet de coercition et mental.

Attributions suggérées. Au choix.

Maîtrise de la magie profane

Le dieu est capable de préparer des sorts sans consulter son grimoire.

Conditions. Jeteur de sorts de niveau 1+, Int 29, Maîtrise des sorts.

Avantage. Le dieu peut préparer n'importe quel sort de magicien sans avoir à consulter un grimoire.

Notes. Ce pouvoir donne accès à tous les sorts de la liste des ensorceleurs et des magiciens, à condition que le dieu ait un niveau de magicien et une valeur d'Intelligence suffisamment élevés pour les lancer. La divinité peut également inventer de nouveaux sorts de magicien ou d'ensorceleur sans avoir à effectuer de recherches.

Attributions suggérées. Connaissance, magie.

Maîtrise des morts-vivants

Le dieu exerce un contrôle absolu sur les morts-vivants.

Conditions. Rang divin 14, Prêtre de niveau 17.

Avantage. Le dieu contrôle ou détruit automatiquement tout mort-vivant en entreprenant une action libre, qui compte comme l'une des actions libres auquel il a droit à chaque round. Il peut utiliser ce pouvoir à volonté, mais il ne peut contrôler plus d'une créature mort-vivante par rang divin en même temps, quels que soient les dés de vie de ses adversaires.

Attributions suggérées. Mort, morts-vivants, vie.

Maîtrise divine de l'Air

Le dieu maîtrise l'air.

Condition. Domaine de l'Air.

Avantage. Au cours d'un combat, si le dieu et son adversaire volent tous deux, le premier bénéficie d'un bonus d'aptitude égal à son rang divin aux jets d'attaque, aux jets de dégâts et à la classe d'armure.

Le dieu vole avec une manœuvrabilité excellente.

Quand elle vole, la divinité peut connaît automatiquement l'emplacement des créatures tangibles situées dans un rayon de 3 mètres par rang divin, en percevant les vibrations qu'elles provoquent dans l'air.

Attributions suggérées. Air, vent.

Maîtrise divine de l'artisanat

En matière d'artisanat et de création d'objets, les compétences du dieu dépassent de loin celles des mortels.

Conditions. Degré de maîtrise de 23 dans deux compétences d'Artisanat.

Avantage. Tout objet fabriqué par le dieu est un objet de maître, même si l'on utilise le prix d'un objet ordinaire pour déterminer le coût en matières premières et le temps nécessaire à sa création. Ces objets ont aussi le double des points de résistance habituels et le DD visant à les briser augmente de +10. Ces bénéfices s'appliquent aussi bien aux objets de petite taille qu'aux portes, murs et autres éléments d'un bâtiment que la divinité construit elle-même.

Attributions suggérées. Artisanats, création.

Maîtrise divine de l'Eau

Le dieu maîtrise l'eau.

Condition. Domaine de l'eau.

Avantage. Au cours d'un combat, si le dieu et son adversaire sont tous les deux en contact avec le même corps d'eau, le premier bénéficie d'un bonus d'aptitude égal à son rang divin aux jets d'attaque, aux jets de dégâts et à la classe d'armure.

Le dieu obtient une vitesse de nage correspondant à sa taille (cf. *Caractéristiques divines*).

À volonté, et en entreprenant une action complexe, le dieu peut créer un raz-de-marée dévastateur. Sur terre, les effets sont similaires à ceux d'une crue subite : les créatures submergées doivent effectuer un jet de Vigueur (DD 15). Celles de taille G ou moins qui ratent leur jet sont emportées et subissent 1d6 points de dégâts temporaires par round (1d3 avec un jet de Natation contre un DD 20). Les créatures de taille TG qui ratent leur jet sont renversées, tandis que celles de taille C ou Gig sont arrêtées (cf. *Dangers liés au climat* dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*). La vague détruit toutes les constructions en bois et 25 % des constructions de pierre sur son passage. En mer, le raz-de-marée fait chavirer les bateaux et les réduit en morceaux. La vague affecte une longueur de côte égale au maximum à 1,5 kilomètre par rang divin.

Quand il est en contact avec de l'eau, le dieu perçoit automatiquement la position de tout objet ou créature situé à moins de 3 mètres par rang divin qui est en contact avec le même corps d'eau.

Attributions suggérées. Eau.

Maîtrise divine de la magie

Le dieu est un jeteur de sorts accompli.

Condition. Jeteur de sorts de niveau 20.

Avantage. Le dieu est capable de lancer des sorts dont le niveau effectif est supérieur au 9e. Le nombre de sorts qu'il peut jeter chaque jour à chaque niveau au-delà du 9e dépend de la valeur de la caractéristique associée aux classes de lanceur de sorts pour lesquelles il a atteint le niveau 20, comme le présente la Table 2–2 (cf. page suivante). Les chiffres inscrits sur cette table comprennent le sort quotidien que le dieu obtient pour chaque niveau de sorts auquel il bénéficie de sorts en bonus selon sa valeur de caractéristique associée, plus les sorts en bonus selon sa valeur de caractéristique. Le dieu peut utiliser ces emplacements de sorts pour préparer ou lancer des sorts associés à des dons de métamagie ou de niveau inférieur. Par exemple, un dieu magicien de niveau 20 et prêtre de niveau 10 doté d'une Intelligence de 46 et du pouvoir de Maîtrise divine de la magie peut lancer quotidiennement le nombre suivant de sorts de niveau supérieur au 9e : quatre de 10e niveau, trois de 11e niveau, trois de 12e niveau, trois de 13e niveau, trois de 14e niveau, deux de 15e niveau, deux de 16e niveau, deux de 17e niveau et deux de 18e niveau. Ce dieu ne bénéficie d'aucun sort de prêtre de haut niveau, car il n'a pas atteint le niveau 20 dans cette classe.

Si un dieu atteint le niveau 20 dans une classe qui n'offre pas 9 niveaux de sorts (comme barde, paladin ou rôdeur), il peut également lancer un sort de chaque niveau entre son niveau de sort maximal et le 9e, sans oublier les sorts en bonus appropriés à chaque niveau selon sa valeur de caractéristique. Ces sorts ne sont pas présentés sur la Table 2–2. Par exemple, un dieu barde de niveau 20 au Charisme de 34 peut lancer trois sorts de 7e niveau, trois sorts de 8e niveau et deux sorts de 9e niveau (un sort à chaque niveau, plus les sorts en bonus accordés par son Charisme), ainsi que deux sorts du 10e au 12e niveaux (comme l'indique la Table 2–2).

De plus, le dieu ne suscite pas d'attaque d'opportunité quand il lance un sort dans une zone contrôlée par un adversaire.

Enfin, le dieu bénéficie des effets du don École renforcée pour tous les sorts qu'il lance.

Attributions suggérées. Magie.

Maîtrise divine de la Terre

Le dieu maîtrise la terre.

Condition. Domaine de la Terre.

Avantage. Au cours d'un combat, si le dieu et son adversaire sont tous les deux en contact avec le sol, le premier bénéficie d'un bonus d'aptitude égal à son rang divin aux jets d'attaque, aux jets de dégâts et à la classe d'armure.

Le dieu gagne une vitesse de creusement selon sa taille (cf. *Caractéristiques divines*), ainsi que la faculté de se glisser à travers la roche et la terre sous toutes ses formes (à l'exception du métal) aussi facilement qu'un poisson se fraye un chemin dans l'eau. Quand le dieu creuse, il ne laisse pas de tunnel derrière lui, pas plus qu'il ne cause des vibrations qui pourraient trahir son passage.

Le dieu acquiert la perception des vibrations, ce qui lui permet de localiser automatiquement tout ce qui est en contact avec le sol dans un rayon de 3 mètres par rang divin.

Le dieu exerce un contrôle total sur tout ce qui est constitué de terre (y compris la pierre et le métal). Il peut modifier la forme d'un amas de terre en entreprenant une action libre, quelle que soit sa taille. Cela lui permet de dupliquer les effets des sorts de *désintégration, façonnage de la pierre, glissement de terrain, rouille, transmutation de la boue en pierre* et *transmutation de la pierre en boue*. Il peut également transformer tout objet en terre, pierre ou métal en un autre type de terre, de pierre ou de métal (par exemple, il peut transformer le plomb en or). Il affecte ainsi n'importe quel objet visible, mais pas plus d'un par round.

Attributions suggérées. Terre.

Maîtrise divine des armes

Le dieu est particulièrement efficace au maniement des armes.

Condition. Guerrier de niveau 20, domaine de la Guerre.

Avantage. Le dieu bénéficie des effets des dons Arme de prédilection, Spécialisation martiale et Science du critique avec toutes les armes courantes et de guerre.

Attributions suggérées. Guerre.

Maîtrise divine des armures

Le dieu n'est pas handicapé par le port d'une armure légère ou intermédiaire.

Conditions. Port d'armure légère, Port d'armure intermédiaire.

Avantage. Le dieu ignore la limitation au bonus de Dextérité imposée par les armures légères ou intermédiaires.

Attributions suggérées. Guerre.

Maîtrise divine des batailles

Le dieu maîtrise parfaitement l'art de la guerre et connaît des technique de combat très sophistiquées.

Conditions. Guerrier de niveau 20, Attaques réflexe, Int 13, Dex 13, Esquive, Expertise du combat, Souplesse du serpent, Attaque éclair, Attaque en rotation, domaine de la Guerre.

Avantage. Le dieu peut effectuer un nombre illimité d'attaques d'opportunité au cours d'un même round. (Cependant, il ne peut toujours porter qu'une seule attaque d'opportunité contre un adversaire donné.)

LES EMPLACEMENTS DE SORTS AU-DELÀ DU 9E NIVEAU

Le pouvoir divin saillant de Maîtrise divine de la magie donne accès à des emplacements de sorts de niveau supérieur au 9e (qui peuvent être utilisés pour des sorts de plus bas niveau, ou bien pour des sorts dont le niveau a été augmenté au-delà du 9e via l'utilisation de dons de métamagie). Le nombre d'emplacements de sorts disponibles dépend de la valeur de caractéristique associée à la classe de jeteur de sorts du dieu (Intelligence pour les magiciens, Sagesse pour les druides, paladins, prêtres et rôdeurs, Charisme pour les bardes et les ensorceleurs), selon la Table 2–2.

Bien que la table s'arrête à la valeur de caractéristique de 61 et aux sorts de 25e niveau, la progression est en réalité illimitée sur les deux axes et reste la même.

Les nombres indiqués sur la table tiennent compte des sorts en bonus que le dieu reçoit pour une valeur de caractéristique élevée, mais également du sort supplémentaire dont le dieu bénéficie à chaque niveau pour lequel il gagne au moins un sort en bonus. Ce sort supplémentaire est l'un des bénéfices du pouvoir divin saillant Maîtrise divine de la magie. Pour les sorts en bonus du 1er au 9e niveaux, reportez-vous à la Table 1–1 du *Manuel des Joueurs*.

TABLE 2–2 : MAÎTRISE DIVINE DE LA MAGIE

		Sorts par jour															
Valeur	Modificateur	10e	11e	12e	13e	14e	15e	16e	17e	18e	19e	20e	21e	22e	23e	24e	25e
10–11	+0	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
12–13	+1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
14–15	+2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
16–17	+3	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
18–19	+4	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
20–21	+5	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
22–23	+6	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
24–25	+7	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
26–27	+8	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
28–29	+9	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
30–31	+10	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
32–33	+11	2	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
34–35	+12	2	2	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
36–37	+13	2	2	2	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
38–39	+14	3	2	2	2	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
40–41	+15	3	3	2	2	2	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
42–43	+16	3	3	3	2	2	2	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–
44–45	+17	3	3	3	3	2	2	2	2	–	–	–	–	–	–	–	–
46–47	+18	4	3	3	3	3	2	2	2	2	–	–	–	–	–	–	–
48–49	+19	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	–	–	–	–	–	–
50–51	+20	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	–	–	–	–	–
52–53	+21	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	–	–	–	–
54–55	+22	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	–	–	–
56–57	+23	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	–	–
58–59	+24	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	–
60–61	+25	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2
etc.																	

En entreprenant une action complexe, il peut effectuer une attaque de corps à corps exploitant son bonus à l'attaque maximal contre tout les adversaire situé à portée de son allonge. Cette action ne suscite elle-même pas d'attaque d'opportunité.

Attributions suggérées. Guerre.

Maîtrise divine du Feu

Le dieu maîtrise le feu.

Condition. Domaine du Feu.

Avantage. Au cours d'un combat, si le dieu et son adversaire sont tous les deux en contact avec du feu ou utilisent des armes magiques affichant une propriété spéciale de feu ou de feu intense, le premier gagne un bonus d'aptitude égal à son rang divin aux jets d'attaque, aux jets de dégâts et à la classe d'armure.

Le dieu est immunisé contre les effets du feu et de la chaleur.

Le dieu perçoit les perturbations dans la température ambiante, ce qui lui permet de localiser les créatures tangibles situées à moins de 3 mètres par rang divin.

Le dieu exerce un contrôle total sur les feux non magiques et peut dupliquer les effets de n'importe quel sort relevant du registre de feu au prix d'une action simple.

Attributions suggérées. Feu.

Mémoire divine

Le dieu bénéficie d'une mémoire inaltérable au regard de certains événements.

Avantage. Le dieu se souvient de tous les événements d'un type précis qui ont jamais eu lieu. Le type d'événement est indiqué dans la description du dieu.

Notes. Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois. Il s'applique alors à un type d'événement différent à chaque fois.

Attributions suggérées. Connaissance.

Messager de la mort

Le dieu est capable de terrasser n'importe quelle créature vivante mortelle.

Avantage. Le dieu pointe un mortel situé dans son champ de perception et le tue. Il doit exister une ligne d'effet ininterrompue entre sa victime et lui.

Notes. Ce pouvoir fonctionne comme le sort de *destruction*, mais sans composante matérielle. Le mortel a le droit d'effectuer un jet de Vigueur contre un DD égal à 20 + le bonus de Charisme du dieu + son rang divin. Même s'il réussit son jet, le sujet subit 10d6 points de dégâts, ce qui peut être suffisant pour le tuer. Si cette attaque le terrasse (qu'il ait échoué son jet de Vigueur ou que les dégâts aient eu raison de lui), le

LES CATÉGORIES DE TAILLE DANS D&D

Les informations suivantes sont extraites du *Manuel des Joueurs* et du *Manuel des Monstres*.

Table 2–3 : taille des créatures

Taille	Modificateur à l'attaque/la CA	Dimensions*	Poids**	Exemple de créature	Allonge naturelle	Espace occupé
Infime	+8	15 cm ou moins	60 g ou moins	Mouche	0	15 cm x 15 cm
Minuscule	+4	15 cm à 30 cm	60 g à 500 g	Crapaud	0	30 cm x 30 cm
Très petite	+2	30 cm à 60 cm	500 g à 4 kg	Chat	0	75 cm x 75 cm
Petite	+1	60 cm à 1,20 m	4 kg à 30 kg	Halfelin	1,50 m	1,50 m x 1,50 m
Moyenne	0	1,20m à 2,50 m	30 kg à 250 kg	Humain	1,50 m	1,50 m x 1,50 m
Grande	–1	2,50 m à 5 m	250 kg à 2 t	Ogre (haute)	3 m	1,50 m x 1,50 m
				Cheval (longue)	1,50 m	1,50 m x 3 m
Très grande	–2	5 m à 10 m	2 t à 16 t	Géant des nuages (haute)	4,50 m	3 m x 3 m
				Bulette (longue)	3 m	3 m x 6 m
				Bébilith (longue)	3 m	4,50 m x 4,50 m
Gigantesque	–4	10 m à 20 m	16 t à 125 t	Statue animée de 15 m de haut (haute)	6 m	6 m x 6 m
				Kraken (longue)	3 m†	6 m x 12 m
				Ver pourpre (lové) (longue)	4,50 m	9 m x 9 m
Colossale	–8	plus de 20 m	Plus de 125 t	La tarasque (haute)	7,50 m	12 m x 12 m
				Grand dracosire rouge (longue)	4,50 m	12 m x 24 m

*La hauteur pour un bipède, la longueur (sans la queue) pour un quadrupède.

**Pour une créature de densité comparable à celle d'un animal normal. Une créature constituée de pierre est beaucoup plus lourde. Une créature gazeuse est beaucoup plus légère.

†Pour sa morsure.

Table 2–4 : influence de la taille sur les caractéristiques

Ancienne taille	Nouvelle taille								
	I	Min	TP	P	M	G	TG	Gig	Col
I	–	For +0	For +2	For +6	For +10	For +18	For +26	For +34	For +42
	–	Att/CA –4	Att/CA –6	Att/CA –7	Att/CA –8	Att/CA –9	Att/CA –10	Att/CA –12	Att/CA –16
Min	For +0	–	For +2	For +6	For +10	For +18	For +26	For +34	For +42
	Att/CA +4	–	Att/CA –2	Att/CA –3	Att/CA –4	Att/CA –5	Att/CA –6	Att/CA –8	Att/CA –12
TP	For –2	For –2	–	For +4	For +8	For +16	For +24	For +32	For +40
	Att/CA +6	Att/CA +2	–	Att/CA –1	Att/CA –2	Att/CA –3	Att/CA –4	Att/CA –6	Att/CA –10
P	For –6	For –6	For –4	–	For +4	For +12	For +20	For +28	For +36
	Att/CA +7	Att/CA +3	Att/CA +1	–	Att/CA –1	Att/CA –2	Att/CA –3	Att/CA –5	Att/CA –9
M	For –10	For –10	For –8	For –4	–	For +8	For +16	For +24	For +32
	Att/CA +8	Att/CA +4	Att/CA +2	Att/CA +1	–	Att/CA –1	Att/CA –2	Att/CA –4	Att/CA –8
G	For –18	For –18	For –16	For –12	For –8	–	For +8	For +16	For +24
	Att/CA +9	Att/CA +5	Att/CA +3	Att/CA +2	Att/CA +1	–	Att/CA –1	Att/CA –3	Att/CA –7
TG	For –26	For –26	For –24	For –20	For –16	For –8	–	For +8	For +16
	Att/CA +10	Att/CA +6	Att/CA +4	Att/CA +3	Att/CA +2	Att/CA +1	–	Att/CA –2	Att/CA –6
Gig	For –34	For –34	For –32	For –28	For –24	For –16	For –8	–	For +8
	Att/CA +12	Att/CA +8	Att/CA +6	Att/CA +5	Att/CA +4	Att/CA +3	Att/CA +2	–	Att/CA –4
Col	For –42	For –42	For –40	For –36	For –32	For –24	For –16	For –8	–
	Att/CA +16	Att/CA +12	Att/CA +10	Att/CA +9	Att/CA +8	Att/CA +7	Att/CA +6	Att/CA +4	–

mortel ne peut plus être rappelé à la vie ou ressuscité par la suite, sauf par l'intervention d'un dieu de rang supérieur ou égal utilisant le pouvoir divin saillant de Don de la vie, Pouvoir de vie et de mort ou Pouvoir supérieur de vie et de mort.

Attributions suggérées. Mort.

Métamagie automatique

Le dieu est capable d'appliquer un don précis de métamagie aux sorts qu'il lance ou aux pouvoirs magiques qu'il possède sans ajustement de niveau d'emplacement de sort.

Condition. Jeteur de sorts de niveau 1+.

Avantage. Le dieu doit choisir un don de métamagie en même temps que ce don. Au prix d'une action libre, il peut alors appliquer ce don aux sorts de l'une de ses classes de jeteur de sorts ou à ses pouvoirs magiques. Un sort altéré de cette façon ne nécessite pas la mobilisation d'un emplacement de sort de niveau supérieur.

Notes. Le dieu doit se conformer à toutes les limitations habituelles liées au don de métamagie choisi. Par exemple, un dieu utilisant Métamagie automatique (sorts de magicien à incantation rapide) ne peut lancer qu'un seul sort à incantation rapide chaque round.

Le don de métamagie choisi ne doit pas afficher comme condition un niveau supérieur au niveau 20. Les dons qui ont pour effet de modifier le niveau effectif du sort (comme Augmentation d'intensité) ne sont pas affectés par ce pouvoir.

Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois, en l'appliquant à un don de métamagie différent ou à une autre classe de jeteur de sorts (ou à ses pouvoirs magiques) à chaque fois.

Attributions suggérées. Connaissance, magie.

Modification de forme

Le dieu est capable d'apporter des modifications mineures à son apparence et à sa silhouette. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire.

Condition. Pouvoir divin saillant de Modification de taille.

Avantage. Au prix d'une action de mouvement, le dieu peut modifier sa silhouette et son apparence ainsi que celle de ses vêtements et son équipement. La forme choisie doit être tangible. Le corps du dieu peut subir des transformations mineures, allant jusqu'à l'ajout ou la suppression d'un ou deux membres. Si sa nouvelle forme dispose d'ailes, le dieu peut voler. Si elle présente des nageoires, il peut nager. Si elle propose des branchies, il peut respirer dans l'eau, etc.

Le dieu est capable de conserver sa nouvelle forme indéfiniment, mais il reprend son apparence initiale lorsqu'il est tué.

Notes. Le dieu conserve son bonus d'attaque, sa classe d'armure et ses bonus de sauvegarde. Il ne gagne aucun nouveau type d'attaque ou de défense, ses valeurs de caractéristique ne changent pas et il n'acquiert aucune des particularités de la créature qu'il copie.

Il peut changer les détails de son apparence (comme le sexe, la couleur des cheveux, la texture et la couleur de la peau). Il peut utiliser ce pouvoir pour ce déguiser, bénéficiant alors d'un bonus de +10 aux jets de Déguisement.

Enfin, il peut utiliser ce pouvoir conjointement avec celui de Modification de taille pour devenir plus petit, plus grand, plus gros ou plus mince.

Attributions suggérées. Nature, secrets, voleurs.

Modification de taille

Le dieu est capable de changer de taille.

Avantage. Au prix d'une action libre, le dieu peut prendre n'importe quelle taille, d'Infime à Colossale. Il peut également changer la taille d'objets qui se trouvent en contact avec lui, dans la limite de 50 kilos. Si un dieu possède une monture personnelle, une arme intelligente ou un familier, il peut modifier leur taille s'il les touche. Leur poids compte normalement dans la limite susmentionnée. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Notes. Ce pouvoir permet au dieu de changer sa taille pour adopter celle d'un grain de sable, ou au contraire atteindre jusqu'à 500 mètres de haut.

Un changement radical de taille modifie grandement les capacités de combat, comme le montrent les Tables 2–3 à 2–6. Le taille du dieu influe sur sa valeur de Force, son bonus d'attaque et sa classe d'armure. La taille de son arme influe sur les dégâts qu'elle inflige. La Force du dieu ne peut jamais être réduite à moins de 1 par le biais de ce pouvoir.

Notez que l'utilisation de ce pouvoir n'altère pas toutes les caractéristiques des dieux (comme la Dextérité, la Constitution, etc.).

Attributions suggérées. Au choix.

Table 2–5 : Dégâts des armes suite à une augmentation de taille

	Nombre de catégories de taille d'augmentation							
Dégâts de base*	1	2	3	4	5	6	7	8
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	4d8
1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	4d8	8d6
1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	4d8	8d6	8d8
1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	4d8	8d6	8d8	16d6
1d8 ou 1d10	2d6	2d8	4d6	4d8	8d6	8d8	16d6	16d8
1d12	2d8	4d6	4d8	8d6	8d8	16d6	16d8	32d6

*Convertissez chaque dé de la valeur de dégâts. Par exemple, une attaque qui inflige normalement 4d6 points de dégâts infligera 4d8 points de dégâts si la taille du dieu augmente d'une catégorie. La même attaque passera à 8d6 points de dégâts si la taille du dieu augmente de deux catégories.

Table 2-6 : Dégâts des armes suite à une diminution de taille

	Nombre de catégories de taille de diminution							
Dégâts de base*	1	2	3	4	5	6	7	8
1d2	1	–	–	–	–	–	–	–
1d3	1d2	1	–	–	–	–	–	–
1d4	1d3	1d2	1	–	–	–	–	–
1d6	1d4	1d3	1d2	1	–	–	–	–
1d8 ou 1d10	1d6	1d4	1d3	1d2	1	–	–	–
1d12 ou 2d6	1d8	1d6	1d4	1d3	1d2	1	–	–
4d6	2d8	2d6	1d8	1d6	1d4	1d3	1d2	1
8d6	4d8	4d6	2d8	2d6	1d8	1d6	1d4	1d3
16d6	8d8	8d6	4d8	4d6	2d8	2d6	1d8	1d6
32d6	16d8	16d6	8d8	8d6	4d8	4d6	2d8	2d6
2d8	2d6	1d8	1d6	1d4	1d3	1d2	1	-
4d8	4d6	2d8	2d6	1d8	1d6	1d4	1d3	1d2
8d8	8d6	4d8	4d6	2d8	2d6	1d8	1d6	1d4
16d8	16d6	8d8	8d6	4d8	4d6	2d8	2d6	1d8
32d8	32d6	16d8	16d6	8d8	8d6	4d8	4d6	2d8

Moine divin

Le dieu est l'incarnation même du parfait moine et ses talents dépassent de loin ceux des moines mortels.

Condition. Moine de niveau 20.

Avantage. Les attaques à mains nues du dieu sont considérées comme des armes tranchantes dotées d'un bonus d'altération de +5 et des propriétés suivantes : acérée, loyale et vorpale. Si le dieu le souhaite, une attaque peut être contondante plutôt que tranchante, mais les propriétés acérée et vorpale ne s'appliquent alors pas à cette attaque. Les dégâts de base des attaques à mains nues du dieu s'élèvent à 2d12.

Le dieu peut utiliser Parade de projectiles contre toutes les attaques à distance (y compris les sorts qui nécessitent une attaque de contact à distance), comme s'il s'agissait de simples flèches. Le nombre de projectiles que le dieu peut ainsi parer dans un même round est illimité. Quand il pare une attaque, il la renvoie même en direction de son agresseur, en utilisant son bonus de base aux attaques à distance. Quand il pare un sort, le niveau de ce sort est ajouté au DD du jet de parade.

Attributions suggérées. Loi.

Onde de Chaos

Le dieu est capable de susciter un comportement imprévisible chez les créatures proches.

Condition. Alignement chaotique.

Avantage. Le dieu peut créer une onde de force mentale partant de lui sur une étendue de 3 mètres de rayon par rang divin. Les créatures situées dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (DD égal à 10 + le modificateur de Charisme du dieu + son rang divin) ou être forcées d'agir en dépit du bon sens. Cet effet est semblable à un sort de *confusion* lancé par un ensorceleur de niveau 10 + le rang du dieu.

Attributions suggérées. Chaos.

Paladin divin

Le dieu est l'incarnation même du paladin et ses talents dépassent de loin ceux des paladins mortels.

Condition. Paladin de niveau 20.

Avantage. L'aura de bravoure du dieu confère un bonus de moral de +8 aux jets de sauvegarde contre la terreur et s'étend à tous ses alliés situés à moins de 30 mètres.

Si le dieu possède un destrier de paladin, celui-ci devient une créature céleste, selon l'archétype du même nom.

Le dieu peut user de châtiment du Mal trois fois par jour et, en cas de succès, inflige 3 points de dégâts supplémentaires par niveau de classe.

Attributions suggérées. Bien, guerre, justice, loi, noblesse.

Particularités de mort-vivant

Bien que vivant, le dieu partage les particularités des morts-vivants.

Avantage. À l'instar des morts-vivants, le dieu est immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, la maladie, les effets de mort, les effets de nécromancie et les effets mentaux (charmes, coercitions, fantasmes, mirages et effets de moral). Le dieu n'est pas davantage affecté par les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente de caractéristiques et l'absorption d'énergie. Enfin, il est immunisé contre tout effet autorisant un jet de Vigueur, à moins que celui-ci n'affecte également les objets.

Certains dieux, comme Nérull et Toldoth, ont ce pouvoir car ils ressemblent à des morts-vivants. Osiris a les particularités d'un mort-vivant parce qu'il a connu la mort et réside maintenant dans le monde des morts.

Attributions suggérées. Mort, morts-vivants.

Possession de mortel

Le dieu est capable d'introduire une partie de son énergie dans un mortel pour en faire une extension de lui-même.

Condition. Cha 29.

Avantage. Le dieu peut posséder un mortel se trouvant à un endroit où s'étendent ses perceptions. Les mortels qui ne sont pas consentants ont le droit d'effectuer un jet de Volonté (DD égal à 10 + le modificateur de Charisme du dieu + son rang divin).

Notes. À la condition que le mortel ne soit pas consentant, les sorts qui empêchent la possession bloquent ce pouvoir. De leur côté, ceux qui mettent un terme aux possessions expulsent le dieu du corps du mortel. Par contre, si le mortel est consentant, le dieu ne peut être ni bloqué ni expulsé, sauf par une protection divine ou l'utilisation du pouvoir divin saillant d'Altération de la réalité par un dieu de rang supérieur.

Dans les faits, le mortel possédé devient un avatar du dieu en question. Ce dernier a accès aux souvenirs du mortel et perçoit tout ce que celui-ci perçoit. Chaque mortel possédé compte comme un emplacement distant dans lequel le dieu perçoit et communique. Un demi-dieu peut posséder jusqu'à deux mortels à un même moment, un dieu mineur peut en posséder jusqu'à cinq, un dieu intermédiaire jusqu'à dix et un dieu supérieur jusqu'à vingt.

Tant qu'il est possédé par le dieu, le mortel voit ses caractéristiques changer comme suit :

Type : comme le dieu.

Points de vie : comme le mortel, +1 par rang divin du dieu.

Classe d'armure : le mortel bénéficie d'un bonus divin à la classe d'armure égal à la moitié du rang divin de la divinité.

Valeurs de caractéristiques : la Force, la Dextérité et la Constitution sont inchangées. Les valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme sont inférieures de cinq points à celles du dieu (ou restent égales à celles du mortel si elles sont supérieures).

Jets de sauvegarde : Vigueur et Réflexes sont inchangés. Le modificateur de Volonté est ajusté selon la nouvelle Sagesse du mortel.

Compétences : le mortel peut utiliser ses compétences et celles du dieu. Si le mortel et le dieu en ont en commun, utilisez le degré de maîtrise le plus élevé des deux, ajusté selon les caractéristiques effectives du mortel, pour obtenir le modificateur de compétence.

Attributions suggérées. Souveraineté.

Pouvoir de la chance

Le dieu est capable d'offrir chance ou mauvaise fortune à un petit nombre de créatures.

Condition. Domaine de la Chance.

Avantage. Le dieu peut rendre autrui chanceux ou malchanceux. Il peut affecter en même temps un nombre de créatures égal à son rang divin, mais jamais plus chaque jour. Il doit voir les créatures qu'il souhaite affecter au moment où il utilise ce pouvoir.

Les sujets bénéficient d'un bonus de chance de +1 par rang divin ou subissent un malus de chance de –1 par rang divin aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence, de caractéristique et à la plupart des autres jets (à l'exception des jets de dégâts). Toute créature qui attaque le dieu subit le malus de chance, sans que cela compte comme une utilisation du pouvoir.

Attributions suggérées. Chance, destin, jeu.

Pouvoir de la nature

Le dieu est capable de contrôler les forces de la nature.

Avantage. Le dieu contrôle son environnement dans un rayon de 1,5 kilomètre par rang divin et peut, en entreprenant une action complexe, se livrer aux gestes suivants, à volonté.

- Lever ou apaiser des vents allant d'une simple bise à une tornade.
- Changer la température entre –50° et +50°.
- Faire trembler la terre, comme par un sort de *tremblement de terre*.
- Créer de la pluie, du verglas, de la grêle, de la neige ou un orage.

Ces effets durent tant que le dieu se concentre et persistent ensuite pendant 1 minute par rang divin. Il peut également mettre un terme à un effet au prix d'une action libre. Reportez-vous au Chapitre 3 du *Guide du Maître* pour plus de détails quant aux effets du climat.

Attributions suggérées. Climat, mer, nature.

Pouvoir de la vérité

Le dieu détecte les mensonges et peut forcer les créatures à dire la vérité.

Avantage. Le dieu détecte automatiquement les mensonges délibérés (sauf s'ils sont proférés par un dieu de rang supérieur ou égal). Ce pouvoir fonctionne comme le sort *détection du mensonge*, mais il œuvre de façon continue et s'applique à toute créature que le dieu est capable de percevoir.

Le dieu peut également enchanter des créatures pour qu'elles deviennent sincères. Il peut affecter en même temps un nombre de créatures égal à son rang divin, mais jamais davantage chaque jour. Il doit voir les créatures qu'il veut affecter au moment où il utilise ce pouvoir. Les créatures enchantées sont incapables de mentir, même par omission ou subterfuge.



Illus. de A. Swekel

Les victimes ont le droit d'effectuer un jet de Volonté (DD égal à 10 + le modificateur de Charisme du dieu + son rang divin) pour résister. Ceux qui réussissent leur jet sont immunisés contre ce pouvoir pour une journée.

Attributions suggérées. Justice, loi, vérité.

Pouvoir de vie et de mort

Le dieu est capable de tuer une créature mortelle où qu'elle se trouve. De même, il peut redonner la vie à une créature mortelle l'ayant perdue, là encore où qu'elle se trouve.

Condition. Rang divin 6, pouvoir divin saillant de Don de la vie ou de Messager de la mort.

Avantage. Le dieu peut désigner un mortel et l'abattre. Il peut aussi désigner un mortel décédé et le ramener à la vie.

Notes. Ce pouvoir peut traverser les plans et pénètre toutes les protections, à l'exception d'une protection divine. Cependant, le dieu doit percevoir l'endroit où se trouve le sujet, soit par sa perception normale, soit par sa perception distante. S'il est incapable de voir le sujet, il doit alors l'identifier sans équivoque possible, que ce soit en donnant ses date et lieu de naissance ou de mort, la liste de ses exploits ou quelque autre fait de marque à son sujet.

Lorsqu'il s'agit de tuer un mortel, ce pouvoir fonctionne comme le sort *destruction*, mais sans composante matérielle ni jet de sauvegarde. Le sujet ne peut plus être rappelé à la vie ou ressuscité par la suite, sauf dans le cas de l'intervention d'un dieu de rang divin supérieur ou égal utilisant le pouvoir divin saillant de Don de la vie, Pouvoir de vie et de mort ou Pouvoir supérieur de vie et de mort.

Lorsqu'il s'agit de rendre la vie, ce pouvoir fonctionne comme le sort *résurrection suprême*, mais sans composante matérielle et sans limite de temps écoulé depuis le décès.

Ce pouvoir est incapable de rendre la vie à un mortel contre sa volonté, mais il fonctionne sur les élémentaires et les Extérieurs. Il permet de ressusciter un mortel dont l'âme a été capturée (via le sort *capture d'âme* du *Manuel des Joueurs*), à condition que cette dernière ne soit pas entre les mains d'un dieu de rang supérieur à celui qui utilise ce pouvoir.

Ce pouvoir ne peut pas être utilisé pour ramener à la vie une créature qui a été tuée par le pouvoir Messager de la mort, Pouvoir de vie et de mort ou Pouvoir supérieur de vie et de mort d'un dieu de rang supérieur.

Repos. Quelle que soit la version utilisée, le dieu doit ensuite se reposer pendant 1 minute par niveau ou dé de vie que possède la créature affectée. Les dieux comptant la mort parmi leurs attributions sont dispensés de cette période de repos.

Attributions suggérées. Mort, souveraineté.

Pouvoir supérieur de vie et de mort

Le dieu est capable de tuer un grand nombre de créatures mortelles où qu'elles se trouvent. De même, il peut redonner la vie à un grand nombre de créatures mortelles l'ayant perdue, là encore où qu'elles se trouvent.

Condition. Rang divin 16, pouvoir divin saillant de Don de la vie ou de Messager de la mort, pouvoir divin saillant de Pouvoir de vie et de mort.

Avantage. Le dieu peut désigner un certain nombre de mortels et les abattre. Toutefois, il peut également désigner un certain nombre de mortels décédés et les ramener à la vie.

Notes. Tous les sujets doivent se trouver à moins de 1,5 kilomètre par rang divin les uns des autres. Autrement, ce pouvoir est identique à Pouvoir de vie et de mort.

Repos. Quelle que soit la version utilisée, le dieu doit ensuite se reposer pendant 1 minute par niveau ou dé de vie que possèdent les créatures affectées.

Attributions suggérées. Mort, souveraineté.

Présence terrifiante

Les attaques du dieu affolent ses ennemis.

Condition. Cha 24.

Avantage. Lorsque le dieu effectue une action indiquée dans sa description (habituellement porter une attaque, mais parfois rugir ou réaliser quelque autre geste intimidant), les ennemis situés dans un rayonnement de 9 mètres de rayon doivent effectuer un jet de Volonté (DD égal à 10 + le modificateur de Charisme du dieu + son rang divin). Les ennemis affectés, mais qui ne sont pas la cible de l'attaque, sont secoués pour 3d6 rounds s'ils ratent ce jet. Les créatures que le dieu attaque lorsqu'il utilise ce pouvoir sont paniquées pour 3d6 rounds si elles ratent leur jet de sauvegarde. Les ennemis qui réussissent leur jet de sauvegarde ne sont plus affectés par le pouvoir pendant la journée qui suit.

Attributions suggérées. Destruction, guerre.

Protection divine

Le dieu est capable d'utiliser une partie de son énergie pour créer une barrière qui le protège contre presque toutes les attaques.

Condition. Cha 29.

Avantage. Au prix d'une action libre, le dieu peut créer un bouclier qui va le protéger, lui et son équipement, pendant 10 minutes. Cette protection arrête 10 points de dégâts par rang divin. Dès qu'elle atteint sa limite d'absorption, elle se désagrège. Les dégâts peuvent être originaires de n'importe quelle source, y compris d'une attaque de Trait divin. Le dieu peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Constitution.

Notes. Le dieu peut ajuster cette protection pour laisser passer les dégâts contre lesquels il est de toute façon immunisé. Par exemple, un dieu immunisé contre le feu peut préférer une protection perméable au feu. Les effets de plusieurs protections divines ne sont pas cumulatifs.

Attributions suggérées. Protection.

Protection divine de zone

Le dieu est capable d'utiliser une partie de son énergie pour créer une barrière qui protège contre presque toutes les attaques.

Conditions. Rang divin 6, Cha 29, pouvoir divin saillant de Protection divine.

Avantage. À l'exception des remarques qui suivent, ce pouvoir fonctionne comme celui de Protection divine. Le dieu peut créer une protection transparente qui couvre une zone d'un carré de 3 mètres de côté par rang, ou encore d'une sphère ou d'un hémisphère d'un rayon maximum de 30 cm par rang. Cette protection peut être placée n'importe où dans le champ de vision du dieu. Il lui est possible de décider que la barrière se déplace par rapport à un objet qui n'est ni tenu ni porté ou par rapport à une créature consentante (y compris la divinité elle-même).

La protection peut être ajustée pour laisser passer certains types de dégâts, comme dans le cadre du pouvoir de Protection divine. Si le dieu choisit une protection mobile par rapport à une créature consentante, il peut aussi choisir d'appliquer la protection sur l'une des faces uniquement, permettant à la créature et ses alliées de lancer des attaques à travers la barrière tout en bénéficiant de sa protection.

Notes. Le dieu peut façonner la barrière autour de lui ou autour d'une créature consentante de façon à ce qu'elle lui colle à la peau. La créature ne peut alors être touchée.

Attributions suggérées. Miséricorde, protection.

Rage divine

Le dieu entre dans une rage impressionnante quand il est blessé par une arme.

Condition. Barbare de niveau 20.

Avantage. Ce pouvoir est similaire à la rage de berserker des barbares (et remplace cette dernière). Le dieu ne peut activer ce pouvoir qu'après avoir été blessé par une arme et ne peut l'utiliser quotidiennement qu'un nombre de fois égal à son rang divin. Une fois entamée, une rage divine dure 1 heure ou jusqu'à ce que la divinité décide d'y mettre un terme. Tant qu'il est enragé, le dieu bénéficie d'un bonus de +10 en Force et en Constitution et d'un bonus de moral de +5 aux jets de Volonté. Sa résistance à la magie et aux énergies destructives augmente de +10. Il peut de plus effectuer une action partielle supplémentaire chaque round. Tant qu'il est enragé, il subit un malus de –5 à la classe d'armure et ne peut entreprendre d'activités nécessitant patience et concentration, comme se déplacer silencieusement, lancer des sorts ou utiliser des pouvoirs divins saillants.

Attributions suggérées. Destruction, force, guerre, rage.

Reconstitution

S'il est détruit, le dieu se reforme tout simplement.

Conditions. Rang divin 11, pouvoir divin saillant de Guérison accélérée divine.

Avantage. Quand le dieu subit une attaque fatale, il est simplement dispersé et peut se reconstituer par la suite. La reconstitution est effective au bout de 10d10 jours.

Notes. Si le dieu est tué dans son propre fief, on retire son rang divin au nombre de jours nécessaires à sa reconstitution. De plus, si son fief se situe dans un plan extérieur affichant la caractéristique d'altération divine, on retire le double de son rang divin au nombre de jours nécessaires à son retour. Ce nombre est toujours égal à une journée au moins.

Ce pouvoir est sans effet si le dieu est tué par une divinité de rang supérieur ou égal.

Attributions suggérées. Mort, morts-vivants, vie.

Réduction des dégâts augmentée

Le dieu résiste particulièrement bien aux dégâts.

Condition. Con 29.

Avantage. La réduction des dégâts du dieu augmente de son rang/+1. Par exemple, Héronéus a un rang divin de 15, ce qui lui procure une réduction des dégâts de (50/+4). Avec ce pouvoir, il a une réduction des dégâts de (65/+5).

Notes. Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois et ses effets sont cumulatifs. Un dieu possédant deux fois ce pouvoir affiche une réduction des dégâts augmentée de son rang divin x 2/+2.

Attributions suggérées. Au choix.

Représentation irrésistible

Lors d'une représentation, le dieu exerce sur son auditoire un pouvoir bien supérieur à celui d'un barde mortel.

Condition. Degré de maîtrise de 40 en Représentation.

Avantage. Lorsque le dieu chante, joue d'un instrument, raconte des histoires drôles, récite des poèmes ou entreprend tout autre type de représentation, il est capable de produire l'un des effets suivants au prix d'une action complexe. Il peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à son rang divin. Il affecte jusqu'à une créature par rang divin dans un rayonnement centré sur lui de 3 mètres de rayon par rang divin.

- Les créatures affectées sont incapables d'effectuer la moindre action, si ce n'est danser, regarder la représentation du dieu avec attention, rire ou applaudire (au choix du dieu). Elles subissent un malus de –4 à la CA, ratent leurs jets de Réflexes (sauf sur un résultat de 20) et ne peuvent plus utiliser de bouclier. Les créatures peuvent résister à cet effet mental en effectuant un jet de Volonté (DD égal à 10 + le modificateur de Charisme du dieu + son rang divin). Les effets durent tant que le dieu poursuit sa représentation et perdurent ensuite pendant 1 round par rang divin.
- Les créatures affectées sont particulièrement calmes. Elles sont immunisées contre les effets de terreur et de coercition, sauf si ces derniers sont créés par un dieu de rang supérieur. Les effets de ce type déjà en place sont contrés et dissipés. Ce pouvoir contre et dissipe également les effets de la rage, sauf s'ils sont créés par un dieu de rang supérieur. Les effets durent tant que le dieu poursuit sa représentation et perdurent ensuite pendant 1 round par rang divin.
- Les créatures affectées s'endorment. Cet effet est similaire à un sort de *sommeil*, mais toute créature vivante peut être affectée. Les créatures peuvent résister à cet effet mental avec un jet de Volonté (DD 10 + le modificateur de Charisme du dieu + son rang divin). Les créatures dorment pendant 1 heure par rang divin ou jusqu'à ce qu'on les réveille. Le dieu peut aussi mettre un terme au sommeil à volonté.
- Les créatures affectés sont si émue qu'elles en meurent. Seuls les créatures dont les dés de vies sont inférieurs ou égaux au rang divin du dieu sont affectées. Elles peuvent résister à cet effet avec un jet de Vigueur (DD 10 + le modificateur de Charisme du dieu + son rang divin).

Une fois qu'une créature a réussi un jet de sauvegarde contre l'un des effets de la représentation du dieu, elle ne peut plus être affectée pendant une journée.

Notes. Les dieux possédant ce pouvoir ne peuvent pas tous utiliser toutes les applications mentionnés ci-dessus, comme indiqué dans leur description.

Attributions suggérées. Amour, arts, bardes, beauté, danse, musique, poésie.

Résistance à la magie augmentée

La résistance à la magie du dieu est plus élevée que la normale.

Avantage. La résistance à la magie du dieu augmente de 20.

Notes. Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois et ses effets sont cumulatifs. Ainsi, un dieu choisissant deux fois ce pouvoir aura une résistance à la magie augmentée de 40.

Attributions suggérées. Magie.

Résistance aux énergies destructives augmentée

Le dieu bénéficie d'une résistance à une énergie destructive plus élevée que la normale.

Avantage. Le dieu bénéficie d'une résistance à une énergie destructive de 20 + son rang divin. Il peut choisir l'acide, l'électricité, le feu, le froid ou le son.

Notes. Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois, en l'appliquant à une énergie différente à chaque fois. Cependant, il peut également le choisir plusieurs fois en l'appliquant à la même énergie. Quand le dieu choisit une énergie à laquelle il résiste déjà, cette résistance est augmentée de 20. Par exemple, tout les dieux ont une résistance au froid de 20 + leur rang divin. Si un dieu a une Résistance aux énergies destructives augmentée (froid), sa résistance au froid sera de 40 + rang divin.

Attributions suggérées. Au choix.

Rôdeur divin

Le dieu est l'incarnation même du rôdeur et ses talents dépassent de loin ceux des rôdeurs mortels.

Conditions. Rôdeur de niveau 20, Sag 25, degré de maîtrise de 40 en Sens de la nature, degré de maîtrise de 30 en Connaissances (nature).

Avantage. Toutes les armes que le dieu utilise contre l'un de ses ennemis jurés sont considérées comme des armes tueuses contre ce type de créature. Ainsi, son bonus d'altération augmente de +2 et elle inflige +2d6 points de dégâts.

Le dieu peut suivre une piste à sa vitesse de déplacement à pied normale. Il considère tous les types de terrains normaux comme étant très mous (en ce qui concerne le pistage) et ignore les modificateurs de DD selon le temps écoulé et le climat.

Ce pouvoir divin permet de pister des créatures se déplaçant sur l'eau, sous l'eau ou dans les airs en décelant les minuscules perturbations qu'elles laissent dans leur environnement. La table qui suit ajoute ces trois nouveaux types de surface à la liste donnée dans la description du don Pistage dans le *Manuel des Joueurs*.

Surface	DD
Sur l'eau	60
Dans l'eau	80
Dans les airs	120

Attributions suggérées. Archers, chasse, nature.

Roublard divin

Le dieu est l'incarnation même du roublard et ses talents dépassent de loin ceux des roublards mortels.

Condition. Roublard de niveau 20, Esquive, esquive surnaturelle, roulé-boulé.

Avantage. Lorsque le dieu est frappé par l'adversaire qu'il a désigné comme cible de son don d'Esquive, il peut effectuer un jet de Réflexes (DD égal à 10 + dégâts infligés) pour annuler tous les dégâts de cette attaque.

Lorsque le dieu passe à 1,50 m ou moins d'un piège, il peut effectuer un jet de Fouille pour le remarquer, comme s'il en recherchait un de manière active.

Le dieu peut estimer correctement la valeur d'un trésor, simplement en le regardant. Il peut également connaître sur-le-champ les objets que porte une créature, ainsi que l'endroit précis où ils se trouvent sur elle.

Attributions suggérées. Voleurs.

Sens des batailles

Le dieu n'est quasiment jamais surpris, pris en tenaille ou pris au dépourvu.

Avantage. Le dieu ne peut pas être surpris ou pris en tenaille, sauf par un dieu de rang supérieur. Il conserve son bonus de Dextérité à la classe d'armure, même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un ennemi invisible, et il n'est pas sujets aux attaques sournoises, sauf quand elles sont portées par un dieu de rang supérieur.

Notes. Si le dieu possède la capacité de classe d'esquive instinctive, ce pouvoir la remplace.

Attributions suggérées. Guerre.

Sens surdéveloppé

La vue, l'ouïe ou l'odorat du dieu est encore plus fin qu'une perception divine classique.

Condition. Sag 29.

Avantage. Le dieu choisit un sens à développer. Ce pouvoir permet d'étendre la perception de ce sens de 1,5 kilomètre par rang divin ou de franchir un type de barrière ordinaire ou magique. Par exemple, un dieu pourrait voir à travers les obstacles ou dans une obscurité magique. Le sens surdéveloppé peut traverser une barrière physique sur 3 mètres par rang divin ou une barrière moins tangible (comme le brouillard ou la fumée) sur 30 mètres par rang.

Notes. Certains dieux disposent d'applications plus pointues de ce pouvoir, qui dépassent les sens habituels, comme le pouvoir de Ptah de voir les créatures et objets éthérés.

Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois, en l'appliquant à un sens différent à chaque fois.

Attributions suggérées. Au choix.

Sorts de magicien spontanés

Le dieu est capable de lancer les sorts de magicien qu'il connaît de façon spontanée.

Conditions. Rang divin 6, magicien de niveau 1, Int 29, Maîtrise des sorts, pouvoir divin saillant de Maîtrise de la magie profane.

Avantage. Ce pouvoir fonctionne comme la capacité des prêtres à lancer spontanément des sorts de *soins*, mais il s'applique aux sorts de magicien. Le dieu doit avoir une valeur d'Intelligence et un niveau de magicien suffisamment élevés pour lancer le sort.

Attributions suggérées. Connaissance, magie.

Spécialisation martiale divine

Le dieu est capable d'infliger des dégâts considérables avec un type d'arme.

Condition. Bonus de base à l'attaque au moins égal à +20, pouvoir divin saillant d'Arme de prédilection divine avec l'arme choisie.

Avantage. Ce pouvoir fonctionne comme le don de Spécialisation martiale, mais le bonus aux dégâts est égal au rang divin du dieu.

Notes. Si l'arme choisie est une arme à distance, le bonus aux dégâts s'applique à toutes les cibles que le dieu est à même de voir.

Ce bonus aux dégâts est cumulatif avec le pouvoir Maîtrise divine des armes et le don de Spécialisation martiale.

Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois, en sélectionnant une arme différente à chaque fois.

Attributions suggérées. Guerre.

Splendeur divine

La simple proximité du dieu est fatale aux mortels.

Condition. Rang divin 16, Cha 26.

Avantage. Quand il est sous son apparence naturelle, tout mortel s'approchant du dieu à moins de 3 mètres par rang divin meurt instantanément, sans jet de sauvegarde.

Attributions suggérées. Souveraineté.

Talent divin

Le dieu a une maîtrise absolue d'une compétence spécifique.

Condition. Degré de maîtrise de 23 dans la compétence choisie.

Avantage. Le dieu bénéficie d'un bonus de 10 + son rang divin aux jets de compétence de la compétence choisie.

Notes. Ce bonus est cumulatif avec le bonus égal au rang divin dont lmpes dieux bénéficient aux différents jets. Si la compétence choisie est

liée à l'une des attributions du dieu, ce dernier peut ajouter son rang divin au DD maximal des tâches qu'il est capable d'entreprendre au prix d'une action libre. Par exemple, une action associée aux attributions d'un dieu mineur peut être réalisée via une action libre si son DD est de 20 ou moins. Si un dieu de rang 6 a un Talent divin pour une compétence liée à ses attributions, il peut également accomplir des tâches affichant un DD de 26 ou moins via une action libre.

Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois. Dans ce cas, il s'applique à une compétence différente à chaque fois.

Attributions suggérées. Au choix.

Tempête d'énergie

Le dieu est capable de créer un vortex d'énergies destructives tourbillonnantes qui le protège et blesse ceux qui le touchent.

Condition. Rang divin 11.

Avantage. Le dieu peut s'entourer d'un vortex d'énergie destructive (acide, électricité, feu, froid, son, énergie positive ou énergie négative, comme indiqué dans la description de la divinité). Le vortex s'étend à partir du dieu tel une émanation d'un rayon de 3 mètres par rang divin. Ce vortex arrête les attaques d'armes de jet et de projectiles, qu'elles soient portées par des créatures situées dans cette zone, contre des créatures situées dans cette zone, ou qu'elles traversent simplement le vortex.

Chaque round, les tempêtes d'énergie qui exploitent une forme d'énergie destructive infligent 1 point de dégâts de cette énergie et 1 point de dégâts sacrés par rang divin.

Les tempêtes d'énergie positive infligent 1 point de dégâts par rang divin aux morts-vivants et restituent autant de points de vie aux créatures vivantes.

Les tempêtes d'énergie négative infligent 1 point de dégâts d'énergie négative par rang divin aux créatures vivantes et restituent autant de points de vie aux morts-vivants.

Notes. Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois, en sélectionnant une forme d'énergie différente à chaque fois.

Attributions suggérées. Feu, tempêtes.

Tempête divine

Le dieu est capable de créer un vortex de force qui le protège et blesse les créatures d'un alignement différent du sien.

Condition. Rang divin 11.

Avantage. Le dieu peut s'entourer d'un vortex de force sacrée ou maudite, qui se manifeste sous une forme différente selon les dieux. Ce vortex s'étend à partir du dieu comme une émanation d'un rayon de 3 mètres par rang divin. Il arrête les attaques des armes de jet et des projectiles, qu'elles soient portées par des créatures situées dans cette zone, contre des créatures situées dans cette zone, ou qu'elles traversent simplement le vortex.

De plus, cette force repousse les créatures dont l'alignement est opposé à celui du dieu sur l'axe éthique (loyal/chaotique). Si l'alignement éthique du dieu est neutre (neutre bon ou neutre mauvais), la force ne repousse aucune créature. Les créatures affectées qui se situent dans la zone doivent réussir un jet de Vigueur (DD égal à 10 + le modificateur de Charisme du dieu + son rang divin) ou être soulevées et projetées hors du vortex, quelle que soit leur taille. Elles subissent alors 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres qu'elles parcourent. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde ne sont plus affectées par le vortex pendant une journée (mais il arrête tout de même leurs armes de jet et projectiles). Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde peuvent retenter d'entrer dans le vortex, mais elles doivent pour cela tenter un nouveau jet de sauvegarde.

La force qui constitue le vortex blesse les créatures dont l'alignement est opposé à celui du dieu sur l'axe moral (bon/mauvais). Si l'alignement moral du dieu est neutre (loyal neutre ou chaotique neutre), la force ne blesse aucune créature. Les créatures affectées qui se trouvent dans la zone doivent réussir un jet de Vigueur (DD égal à 10 + le modificateur de Charisme du dieu + son rang divin) ou subir 1 point de dégâts sacrés par rang divin. Un jet de sauvegarde réussit annule les dégâts, mais la créature doit de nouveau effectuer un jet au round suivant si elle se trouve encore dans la zone d'effet.

Les créatures dont l'alignement est diamétralement opposé à celui du dieu sur les deux axes subissent les deux effets.

Par exemple, la *tempête de justice* d'Héronéus rejette les créatures chaotiques et blesse les créatures maléfiques, sans compter qu'elle rejette et blesse les créatures d'alignement chaotique mauvais. La *tempête de douleur* d'Hextor rejette les créatures chaotiques et blesse les créatures bonnes, sans compter qu'elle rejette et blesse les créatures d'alignement chaotique bon. La *tempête solaire* de Pélor blesse les créatures maléfiques.

Attributions suggérées. Guerre.

Trait d'énergie

Le dieu est capable d'émettre un rayon d'énergie destructive.

Avantage. Le dieu peut générer une émanation d'un type d'énergie destructive (acide, électricité, feu, froid ou son) affichant un rayon de 3 mètres par rang divin. Tous les objets et les créatures situés dans la zone d'effet subissent 1d8 points de dégâts du type d'énergie choisie par rang divin. Ces dégâts sont réduits de moitié pour ceux qui réussissent un jet de sauvegarde (Réflexes pour l'acide, l'électricité, le feu et le froid, et Vigueur pour le son ; DD égal à 10 + le modificateur de Constitution du dieu + son rang divin).

Notes. Un dieu peut choisir ce pouvoir plusieurs fois, en sélectionnant une forme d'énergie différente à chaque fois.

Attributions suggérées. Nature.

Trait divin

Le dieu est capable de projeter une partie de son énergie sous la forme d'un rayon.

Condition. Cha 29.

Avantage. Le dieu peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + son bonus de Charisme. Le rayon créé peut s'étendre jusqu'à 1,5 kilomètre par rang divin (la divinité en choisit la longueur exacte en tenant compte de cette limite). Les cibles frappées par le rayon subissent 1d12 points de dégâts par rang divin, plus 1d12 points de dégâts par point de bonus de Charisme du dieu. Un trait divin n'offre pas de jet de sauvegarde, mais un jet d'attaque de contact à distance est nécessaire pour atteindre la cible.

L'apparence, le bruit, l'odeur et le contact du rayon sont entièrement à la volonté du dieu. Il peut prendre la forme d'un trait de feu, d'un éclair, d'un coup de vent ou de n'importe quel autre phénomène. Quelle que soit son apparence, les dégâts sont infligés par de l'énergie divine et ils ne sont pas réduits par *protection contre les énergies destructives* ou d'autres magies de ce type.

Notes. Le trait détruit tout *mur de force*, *mur prismatique* ou *sphère prismatique* qu'il frappe (toutes les couches d'un effet prismatique sont détruites en un seul coup). Le trait lui-même n'est pas affecté et peut frapper une cible située derrière ce type de mur.

Une protection divine arrête les traits divins.

Attributions suggérées. Destruction, guerre, mort.

Trait divin de zone

Le dieu est capable d'expulser une part de son énergie personnelle sous la forme d'une attaque contre plusieurs cibles ou une zone d'effet.

Condition. Rang divin 6, Cha 29, pouvoir divin saillant de Trait divin.

Avantage. Ce pouvoir fonctionne comme celui de Trait divin, mais il affecte, au choix du dieu, jusqu'à cinq cibles par rang divin distantes de moins de 1,5 kilomètre les unes des autres ou une zone d'effet. Cette dernière peut être un cône, un rayonnement, une étendue ou un cylindre. Un cône sera long de 30 mètres par rang maximum. Un rayonnement ou une étendue auront un rayon de 15 mètres par rang au plus. Enfin, un cylindre aura un rayon de 15 mètres par rang au maximum et une hauteur de 3 mètres par rang au plus. Le dieu choisit la forme et la taille exactes de l'attaque.

Chaque utilisation de ce pouvoir compte comme une utilisation quotidienne de Trait divin.

Attributions suggérées. Destruction, mort, guerre.

Transformation

Le dieu est capable de se transformer en certaines créatures liées à ses attributions. Il s'agit un pouvoir extraordinaire.

Conditions. Rang divin 6, pouvoir divin saillant de Modification de taille, pouvoir divin saillant de Modification de forme.

Avantage. Le dieu peut se transformer en une autre créature. Les formes qu'il est capable de prendre sont limitées et varient. Elles sont toujours indiquées dans sa description.

Le dieu peut conserver sa nouvelle forme indéfiniment, mais il reprend son apparence initiale lorsqu'il est tué.

Notes. Le dieu acquiert les caractéristiques physiques et les pouvoirs naturels et extraordinaires de sa nouvelle forme (mais pas les pouvoirs magiques ou surnaturels) tout en gardant son esprit. Les caractéristiques physiques comprennent la taille et les valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution. Les pouvoirs naturels comprennent l'armure, les armes naturelles (comme les griffes, la morsure, les attaques en piqué, les pattes arrières, la constriction, mais pas la pétrification, les souffles, l'absorption d'énergie, les effets d'énergie et autres) et les particularités physiques (comme la présence ou l'absence d'ailes, le nombre de membres, etc.). Un corps disposant de membres supplémentaires ne permet pas de réaliser davantage d'attaques ou encore des attaques à deux armes plus efficaces qu'habituellement. Les pouvoirs naturels comprennent également les formes de déplacement ordinaires, comme la marche, la nage et le vol à l'aide d'ailes. La vitesse de déplacement du dieu est alors la meilleure entre sa forme réelle et la nouvelle.

En général, toute partie du corps ou pièce d'équipement qui est séparée de l'ensemble reprend sa forme originelle. Cependant, si la nouvelle forme affiche un pouvoir extraordinaire qui lui permet de produire une substance ou de rejeter une partie de son corps, alors ce pouvoir fonctionne normalement. Par exemple, la morsure d'un dieu transformé en vipère est empoisonnée.

Le dieu conserve ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, son niveau et ses classes, ses points de vie (malgré l'éventuel changement de Constitution), son alignement, son bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde. (Ses nouvelles valeurs de Force, de Constitution et de Dextérité peuvent néanmoins affecter la valeur finale de son bonus d'attaque et de ses jets de sauvegarde.) Le dieu conserve également son type d'Extérieur, ses pouvoirs extraordinaires, ses sorts et pouvoirs magiques, mais pas ses pouvoirs surnaturels. Il conserve également son bonus divin à la classe d'armure et ses particularités et pouvoirs divins, à condition qu'ils ne soient pas surnaturels.

Le dieu peut lancer des sorts pour lesquels il possède les composantes nécessaires. Il doit disposer d'une voix humaine pour les composantes verbales et de mains humanoïdes pour les composantes gestuelles. De même, il doit avoir des mains pour utiliser certains de ses pouvoirs, comme la fabrication d'objets liés à ses attributions.

Pendant la transformation, l'équipement du dieu s'adapte à la nouvelle forme. Si celle-ci est incapable de se servir d'équipement (aberrations, animaux, créatures artificielles, créatures magiques, dragons, élémentaires, certains Extérieurs, certains métamorphes, monstres primitifs, certains morts-vivants, plantes, vases et vermines), ce dernier se fond dans son corps et devient inutilisable. Les composantes matérielles et les focalisateurs fondus de cette façon ne peuvent pas être utilisés pour lancer des sorts. Si la nouvelle forme est capable de se servir d'équipement (certains Extérieurs, fées, géants, humanoïdes, de nombreux métamorphes, de nombreux morts-vivants), ce dernier s'adapte à sa nouvelle morphologie et conserve ses propriétés.

Ce pouvoir ne peut attribuer des niveaux de classe ou des capacités de classe.

Le dieu a le droit de changer les détails de son apparence (comme son sexe, la couleur de ses cheveux, la texture et la couleur de sa peau). Il peut utiliser ce pouvoir pour se déguiser, bénéficiant alors d'un bonus de +15 aux jets de Déguisement.

Enfin, le dieu peut utiliser ce pouvoir conjointement avec celui de Modification de taille pour devenir aussi petit qu'un grain de sable ou atteindre 500 mètres de haut.

Attributions suggérées. Nature.

Vision divine

Le dieu perçoit la réalité telle qu'elle est en dépit des apparences.

Conditions. Rang divin 6, Sag 29.

Avantage. Le dieu peut voir les illusions, les créatures ou objets transformés et les créatures déguisés pour ce qu'ils sont vraiment, à condition qu'il se trouve à moins de 3 mètres par rang divin. Ce pouvoir est similaire au sort de *vision lucide*, mais il ne révèle pas les alignements et détecte les déguisements non magiques.

Attributions suggérées. Connaissance, vérité.

Voir la magie

Le dieu est capable de voir les auras magiques simplement en les regardant.

Condition. Domaine de la Magie.

Avantage. Ce pouvoir est semblable au sort *détection de la magie*, mais il s'applique à l'ensemble du champ de vision du dieu, qui peut connaître instantanément le nombre d'auras présentes ainsi que leur position et leur intensité. Il doit réussir un jet de Connaissance des sorts pour identifier l'école de chaque aura, mais la plupart des dieux possédant ce pouvoir sont capables d'utiliser cette compétence en entreprenant une action libre.

Attributions suggérées. Magie.

DONS

Les dieux ont accès aux dons suivants en plus de ceux qui sont présentés dans le *Manuel des Joueurs*. Ils sont tous extraits d'autres guides D&D et, comme ceux du *Manuel des Joueurs*, sont écrits dans l'optique d'être utilisés par des mortels. Nombre d'entre eux présentent des conditions que n'importe quel dieu remplit automatiquement, comme le bonus de base à l'attaque de +2 pour Contre-charge. Ces conditions ont été reproduites pour que la description des dons reste cohérente avec leur présentation originale. Les dons de guerrier s'ajoutent à la liste de dons de cette classe de personnage.

Affaiblissement des dégâts énergétiques [métamagie]

Le dieu est capable de modifier un sort qui inflige des dégâts d'énergie destructive pour n'infliger que des dégâts temporaires.

Conditions. N'importe quel autre don de métamagie, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères).

Avantage. Le dieu peut modifier un sort relevant des registres d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de son pour infliger des dégâts temporaires à la place des dégâts d'énergie. Le sort nécessite un emplacement de sort du même niveau que le sort d'origine.

Le sort modifié fonctionne exactement de la même manière que la version originale, à l'exception du type de dégâts. Par exemple, une *boule de feu* transformée en *boule de dégâts temporaires* fonctionne en tout point comme une *boule de feu*, mais elle inflige des dégâts temporaires et pas des dégâts de feu.

Commandement des plantes [général]

Le dieu est capable de canaliser le pouvoir de la nature pour contrôler les créatures végétales.

Conditions. Répulsion des plantes, faculté de lancer *communication avec les plantes*.

Avantage. Le dieu peut intimider ou contrôler les créatures végétales de la même façon que les prêtres mauvais intimident les morts-vivants. Pour contrôler une plante, le dieu doit être capable de lui parler par un effet de *communication avec les plantes*, bien qu'il puisse le faire mentalement s'il le souhaite. Le dieu peut utiliser cette faculté un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme. Le dieu utilise son plus haut niveau de lanceur de sorts pour déterminer les créatures qu'il peut affecter.

Contact magique à distance [métamagie]

Le dieu est capable de lancer des sorts de contact sans avoir à toucher physiquement la cible.

Avantage. Le dieu peut lancer un sort dont la portée est le contact. Celui-ci a désormais une portée de 9 mètres. Le sort crée un effet de rayon et le dieu doit réussir une attaque de contact à distance pour affecter la cible. Un sort à distance nécessite un emplacement de sort de deux niveaux supérieurs à celui du sort d'origine.

Contre-charge [général, guerrier]

Le dieu est entraîné à recevoir les charges des adversaires.

Conditions. Bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Attaques réflexe.

Avantage. Le dieu peut effectuer une attaque d'opportunité contre un adversaire qui le charge quand ce dernier entre dans l'espace qu'il contrôle. Cette attaque est portée juste avant celle de la charge.

Dispense de composantes matérielles [métamagie]

Le dieu est capable de lancer des sorts sans composante matérielle.

Condition. N'importe quel autre don de métamagie.

Avantage. Un sort lancé en utilisant ce don ne requiert aucune composante matérielle. Les sorts ne demandant aucune composante matérielle ne sont pas affectés par ce don. Les sorts exigeant l'utilisation de composantes matérielles pour une valeur supérieure à 1 po ne sont pas non plus affectés par ce don. Un sort dispensé de composantes matérielles nécessite un emplacement de sort de même niveau que le sort d'origine.

École supérieure [général]

Le dieu choisit une école de magie pour laquelle il possède déjà École renforcée. Les sorts de cette école sont encore plus puissants

Condition. École renforcée.

Avantage. Augmente de +4 le DD des jets de sauvegarde des sorts de l'école choisie lancés par le dieu. Ce bonus remplace celui du don École renforcée.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que le dieu le prend, il s'applique à une autre école de magie.

Efficacité des sorts supérieure [général]

Les sorts du dieu sont particulièrement puissants et viennent plus facilement à bout de la résistance à la magie de ses adversaires.

Condition. Efficacité des sorts accrue.

Avantage. Le dieu bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) pour passer une résistance à la magie. Ce bonus remplace celui d'Efficacité des sorts accrue.

Expertise du combat renforcée [général, guerrier]

Le dieu maîtrise l'art de la défense au combat.

Conditions. Int 13, Expertise du combat, bonus de base à l'attaque au moins égal à +6.

Avantage. Lorsque le dieu utilise Expertise du combat pour améliorer sa CA en combat, la valeur qu'il retire de ses jets d'attaques et ajoute à sa CA est au choix, mais elle doit rester inférieure ou égale à son bonus de base à l'attaque. Ce don élimine le maximum de +5 de l'Expertise du combat.

Extension de zone d'effet [métamagie]

Le dieu est capable de lancer des sorts présentant une plus grande zone d'effet.

Avantage. Un rayonnement, une émanation ou une étendue voit son rayon s'accroître de 50 %. Les sorts qui n'affichent pas l'un de ces trois types de zone d'effet ne sont pas affectés. Un sort à zone d'effet étendue nécessite un emplacement de sort de trois niveaux supérieurs à celui du sort d'origine.

Maîtrise du combat à deux armes [général, guerrier]

Le dieu est un maître du combat à deux armes.

Conditions. Science du combat à deux armes, Combat à deux armes, Ambidextrie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +15.

Avantage. En plus des attaques supplémentaires dues à son arme non directrice et au don de Science du combat à deux armes, le dieu bénéficie d'une troisième attaque supplémentaire avec son arme non directrice. Cette attaque est effectuée avec un malus de –10 (cf. Table 8–2 du *Manuel des Joueurs*).

Spécial. Un rôdeur qui remplit uniquement les conditions de bonus de base à l'attaque et de Science du combat à deux armes peut prendre ce don, mais il ne peut en bénéficier que s'il porte une armure légère (ou pas d'armure du tout).

Maîtrise du combat à plusieurs armes [général]

Un dieu doté de trois mains au moins est capable de combattre avec une arme dans chaque main. Il peut porter jusqu'à trois attaques par round avec chacune de ses armes supplémentaires.

Conditions. Dex 19, trois mains ou plus, Science du combat à plusieurs armes, Combat à plusieurs armes, Multidextrie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +15.

Avantage. Le dieu peut porter jusqu'à trois attaques supplémentaires par round à l'aide de chaque arme qu'il brandit, mais avec un malus –5 à la deuxième et un malus de –10 à la troisième.

Spécial. Ce don remplace Maîtrise du combat à deux armes pour les dieux disposant de plus de deux bras.

Maîtrise du critique [général, guerrier]

Le dieu choisit un type d'arme comme l'épée longue ou la grande hache. Avec cette arme, le dieu est capable de placer des coups particulièrement douloureux quand il le faut.

Conditions. Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +12, Science du critique avec l'arme choisie.

Avantage. Une fois par jour, avant d'effectuer un jet d'attaque, le dieu peut déclarer une unique attaque de corps à corps susceptible de faire un critique. Si le coup porte, le dieu peut alors relancer le dé pour confirmer le critique, quel que soit le résultat initial du jet d'attaque.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ces effets ne sont pas cumulables. Il s'applique alors à une arme différente.

Mise à terre [général]

Les coups puissants du dieu sont capables de mettre à terre ses adversaires.

Conditions. Bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Science du croc-en-jambe, For 15.

Avantage. Quand le dieu inflige, à l'aide d'une seule attaque, au moins 10 points de dégâts au corps à corps, il peut porter une attaque de croc-en-jambe contre la même cible au prix d'une action libre.

Musica addititius [général]

Le dieu est capable d'utiliser sa musique de barde plus souvent.

Condition. Musique de barde.

Avantage. Le dieu dispose de quatre utilisations supplémentaires de sa musique de barde par jour.

Normal. Un barde peut habituellement utiliser sa musique de barde une fois par jour et par niveau.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois et ses effets se cumulent alors.

Œil de faucon [général, guerrier]

La maîtrise des armes à distance du personnage lui permet de toucher des cibles à couvert que d'autre rateraient.

Conditions. Bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Tir à bout portant, Tir de précision.

Avantage. Le dieu bénéficie d'un bonus de +2 aux attaques à distance effectuées contre des cibles à couvert. Ce don ne sert à rien contre une cible n'étant pas à couvert ou bénéficiant d'un abri total.

Pied léger [général]

Le dieu court avec tant d'adresse qu'il peut prendre des virages sans perdre de vitesse.

Conditions. Dex 15, Course.

Avantage. Lorsqu'il court ou charge, le dieu peut effectuer un unique changement de direction de 90° ou moins. Le dieu ne peut utiliser ce don s'il porte une armure ou une charge intermédiaires ou lourdes.

Normal. Sans ce don, la course et la charge se font toujours en ligne droite.

Puissance divine [divin]

Le dieu est capable de canaliser l'énergie pour infliger des dégâts supplémentaires en combat.

Conditions. Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, Cha 13, For 13, Attaque en puissance.

Avantage. Le dieu utilise l'une de ses tentatives de renvoi des morts-vivants pour ajouter son modificateur de Charisme aux dégâts de son arme pendant un nombre de rounds égal à ce modificateur. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Répétition de sort [métamagie]

Le dieu est capable de lancer un sort qui se répétera au cours du round suivant.

Condition. N'importe quel autre don de métamagie.

Avantage. Le sort répété est automatiquement relancé au début du round suivant du dieu. Quelle que soit la position actuelle du dieu, le sort secondaire émane du même endroit et affecte la même zone que le premier sort. Si le sort répété affecte une cible, le sort secondaire affecte

la même cible si elle se trouve à 9 mètres ou moins de sa position initiale (sans quoi le sort secondaire échoue). Un sort répété nécessite un emplacement de sort de trois niveaux supérieurs à celui du sort d'origine. Répétition de sort ne peut être utilisé sur un sort dont la portée est le contact.

Répulsion des plantes [général]

Le dieu est capable de canaliser le pouvoir de la nature pour repousser ou arrêter les créatures végétales.

Condition. Faculté de lancer *communication avec les plantes*.

Avantage. Le dieu peut renvoyer (mais pas détruire) les créatures végétales de la même façon qu'un prêtre bon renvoie les morts-vivants. Si le résultat du renvoi indique une destruction, les créatures sont simplement renvoyées. On considère que les créatures végétales immobiles sont incapables de fuir. Le dieu peut utiliser cette faculté un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme. Le dieu utilise son plus haut niveau de lanceur de sorts pour déterminer les créatures qu'il peut affecter.

Science de la destruction d'arme [général, guerrier]

Le dieu place ses coups avec précision.

Conditions. Bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Destruction d'arme.

Avantage. Quand le dieu frappe l'arme d'un adversaire, il lui inflige des dégâts doublés.

Science de la lutte [général]

Le dieu est un expert en arts martiaux privilégiant les prises et les projections.

Condition. Science du combat à mains nues.

Avantage. Lorsque le dieu frappe un adversaire à mains nues, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte avec celui-ci au prix d'une action libre sans susciter d'attaque d'opportunité de sa part. Aucune attaque de contact initiale n'est nécessaire. Le dieu peut infliger au choix des dégâts normaux ou temporaires au cours de la lutte, sans subir de malus au jet de lutte.

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don doit réussir une attaque de contact au corps à corps pour saisir son adversaire, ce qui provoque une attaque d'opportunité de sa part. Il subit également un malus de -4 aux jets de lutte s'il souhaite infliger des dégâts normaux plutôt que temporaires durant la lutte.

Science du combat à plusieurs armes [général]

Un dieu doté de trois mains ou plus est capable de combattre à l'aide d'une arme dans chaque main. Le dieu peut effectuer jusqu'à deux attaques supplémentaires avec chacune de ses armes secondaires.

Conditions. Dex 15, trois mains ou plus, Combat à plusieurs armes, Multidextrie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +9.

Avantage. En plus de l'attaque supplémentaire que chaque arme secondaire porte grâce au don Combat à plusieurs armes, le dieu peut effectuer une seconde attaque avec chaque arme secondaire, mais avec un malus de –5.

Normal. Avec Combat à plusieurs armes seulement, un dieu ne peut réaliser qu'une seule attaque supplémentaire par arme secondaire.

Spécial. Ce don remplace Science du combat à deux armes pour les dieux ayant plus de deux bras.

Sixième sens [général]

Sa perception aiguë du combat permet au dieu de ne pas être pris en tenaille.

Conditions. Bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Sag 19.

Avantage. Les attaquants qui prennent le dieu en tenaille ne bénéficient pas du bonus habituel de +2. Ce don ne lui est d'aucune utilité quand il est attaqué sans le bénéfice de son bonus de Dextérité à la CA, par exemple quand il est pris au dépourvu, ou quand il est la cible d'une attaque sournoise de roublard.

Sort consacré [métamagie]

Le dieu est capable de charger de pouvoir divin ses sorts qui infligent des dégâts.

Avantage. La moitié des dégâts infligés par un sort consacré provient directement d'une source divine. Ces dégâts ne peuvent donc pas être réduits par une *protection contre les énergies destructives* ou une magie similaire. Le reste des dégâts est traité normalement. Un sort consacré nécessite un emplacement de sort de deux niveaux supérieurs à celui du sort d'origine. Seuls les sorts de magie divine peuvent être consacrés.

Sort déguisé [métamagie]

Le dieu est capable de lancer des sorts sans que les observateurs ne s'en rendent compte.

Conditions. Musique de barde, degré de maîtrise de 12 en Représentation.

Avantage. Le dieu maîtrise parfaitement l'art de lancer des sorts en combinant les composantes verbales et gestuelles à sa musique et ses représentations. Cela rend ses incantations difficiles à identifier comme telles. Un sort déguisé ne peut être identifié par le biais de Connaissance des sorts, au même titre qu'un sort à incantation silencieuse et statique. Bien que l'incantation du sort soit cachée, le spectacle en lui-même ne l'est pas. Les observateurs ne peuvent déterminer la source de la magie, à moins que le sort n'émane du dieu ou qu'ils ne disposent de moyens spéciaux pour cela. Un sort déguisé nécessite un emplacement de sort d'un niveau supérieur par rapport au sort d'origine.

Sort persistant [métamagie]

Le dieu est capable de faire durer certains de ses sorts toute une journée.

Condition. Extension de durée.

Avantage. Un sort persistant a une durée de 24 heures. Le sort d'origine doit avoir une portée personnelle ou fixe (par exemple, *compréhension des langues* ou *détection de la magie*). Le dieu doit tout de même se concentrer avec des sorts comme *détection de la magie* ou *détection de pensées* pour obtenir des informations. Cette concentration est une action simple qui ne suscite pas d'attaque d'opportunité. Un sort persistant nécessite un emplacement de sort de quatre niveaux de plus que le sort d'origine.

Substitution d'énergie destructive [métamagie]

Le dieu est capable de lancer un sort utilisant un type d'énergie de manière à ce qu'il en exploite une autre.

Conditions. N'importe quel autre don de métamagie, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères).

Avantage. Le personnage choisit un type d'énergie destructive : acide, électricité, feu, froid ou son. Il peut alors modifier n'importe quel sort de ce type d'énergie par celle qu'il a choisie lors de l'acquisition de ce don. Un sort à énergie substituée nécessite un emplacement de sort de même niveau que le sort d'origine.

Le sort modifié fonctionne exactement de la même manière que la version originale, à l'exception du type de dégâts. Par exemple, une *boule de feu* transformée en *boule de son* fonctionne en tout point comme une *boule de feu*, mais elle inflige des dégâts de son et pas des dégâts de feu.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais il s'applique alors à chaque fois à une forme d'énergie différente.

Touche-à-tout [général]

Le dieu a rassemblé tout un éventail de connaissances diverses et obscures.

Condition. Le dieu doit être de niveau 6 ou plus.

Avantage. Le dieu peut utiliser n'importe quelle compétence de façon innée, même celles qui requièrent habituellement une formation.

Vengeance divine [divin]

Le dieu est capable de canaliser l'énergie pour infliger des dégâts supplémentaires aux morts-vivants lors des combats au corps à corps.

Conditions. Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, Emprise sur les morts-vivants.

Avantage. Le dieu utilise l'une de ses tentatives de renvoi des morts-vivants pour infliger 2d6 points de dégâts d'énergie sacrée supplémentaires lors de ses attaques au corps à corps contre des morts-vivants, jusqu'à la fin de son action suivante. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Vision aveugle sur 1,50 m [général]

Le dieu perçoit ses adversaires même dans l'obscurité.

Conditions. Bonus de base à l'attaque au moins égal à +4, Combat en aveugle, Sag 19.

Avantage. Grâce à ses sens, comme une ouïe très fine ou la perception des vibrations, le dieu peut repérer des adversaires qui se trouvent à moins de 1,50 m de lui. *Invisibilité* et *ténèbres* ne le gènent pas, mais il ne saurait discerner les créatures intangibles. Hormis sa portée réduite, ce don est identique à la particularité de vision aveugle définie dans le *Manuel des Monstres.*

INTERPRÉTER UN DIEU

Cette partie vous prodigue des conseils visant exploiter les dieux dans votre campagne.

RENCONTRER UN DIEU

Quand les personnages des joueurs rencontrent un dieu, ils sont face à une entité dont les sens s'étendent sur des kilomètres, qui n'a qu'à penser à une chose pour l'obtenir, dont la perception liée à ses attributions couvre une vaste zone et dont le contrôle des composants fondamentaux de la matière, de l'énergie et de la vie est tel qu'il maîtrise toutes les situations, particulièrement dans le plan Matériel. Sa simple présence impose le respect à tous les mortels et peut les paniquer au point de les faire fuir.

Les dieux rendent visite aux mortels qui font de grandes choses en leur nom, ainsi qu'à ceux qui cherchent à nuire à leur pouvoir, à leur primauté ou à leur existence. Même si un dieu fait la faveur de sa présence physique à un ou plusieurs mortels, son attention reste sans effort mobilisée en plusieurs autres endroits. Les mortels qui pénètrent dans la demeure d'un dieu sans y être invités s'attireront certainement le courroux de celui-ci et devront s'attendre à un accueil gelé (ou très chaud, selon le dieu et le plan).

En tant que maître du donjon, vous avez la possibilité de faire ce que vous souhaitez d'une rencontre avec un dieu tant que cela colle avec votre campagne. Elle peut être effrayante ou amicale, en fonction de l'impression et des échanges que vous souhaitez livrer aux personnages.

Suivant la nature du panthéon de la campagne, vous pouvez parfaitement vous inspirer d'autres sources.

Panthéons historiques

Les mythes et légendes du monde entier décrivent des panthéons historiques. Il est par exemple facile de se renseigner sur le comportement de Zeus en lisant la mythologie grecque.

Panthéons fictifs

Si vous fondez votre campagne sur un univers décrit dans un roman, réfléchissez bien avant d'utiliser les dieux tels qu'ils y sont décrits. Les auteurs n'écrivent, à raison, que ce qui est nécessaire à leur histoire, mais les besoins d'un livre et d'un univers de jeu sont parfois différents. Si vous aimez un trait de caractère ou la personnalité d'un dieu dans un roman, ne l'utilisez qu'après vous être demandé quel sera son impact au cours des parties.

Si vous utilisez un panthéon qui n'est décrit que dans des romans, ces ouvrages sont alors votre seule source d'informations. Considérez cela comme une chance. En effet, vous pouvez extrapoler à loisir et ajouter des éléments que l'auteur n'aura pas jugé utile de livrer ou pour lesquelles il n'aura pas eu assez de place.

Votre panthéon

Lorsque vous créez votre panthéon, pensez à lui donner une saveur unique. Vos dieux peuvent ressembler à ceux des Grecs, avec leurs traits de caractère exagérés, leurs faiblesses si humaines et leur comportement contradictoire. Ils peuvent être humbles, sages et pleins de compassion. Ils peuvent encore avoir un comportement déconcertant, car leurs pouvoirs et leurs sens leur font appréhender l'univers d'une façon totalement différente des mortels.

Le comportement des dieux

Voici quelques possibilités d'interprétations lorsque vos PJ rencontrent un dieu.

Enfant gâté. Les dieux ont tout ce qu'ils veulent. S'ils souhaitent quelque chose, l'objet de leur désir apparaît avec peu ou pas d'effort. Les dieux sont habitués à la satisfaction immédiate de leurs envies et besoins. Ils mesurent peu ou pas les efforts et les difficultés des mortels. Ils imposent des quêtes et des missions sans considération de difficulté et le mortel qui élève une objection provoque leur colère. Les dieux qui ont souvent affaire à des être vivants sont plus compréhensifs, mais même pour eux, il existe une limite entre une préoccupation raisonnable et une opposition à leur volonté. Quand vous interprétez une divinité de cette façon, ne tenez aucun compte des inquiétudes des personnages qui vous semblent triviales. Énervez-vous quand ils n'arrivent pas à faire sur-le-champ ce que vous leur demandez, du moins si la situation s'y prête. Sinon, soyez patient mais ferme et ne négociez jamais.

Immortel. Pour les dieux, les mortels, y compris les elfes, ont l'espérance de vie d'un moucheron. Ce qui semble essentiel pour un mortel peut sembler dérisoire aux yeux d'un dieu pour qui il suffit d'attendre que le problème passe. Les dieux peuvent se montrer irrités ou empressés, mais c'est généralement au sujet de leurs propres problèmes. Les dieux qui sont joués ainsi prennent beaucoup de recul et distinguent les conséquences de leurs actes à long terme. Ils ont tendance à rappeler aux personnages leur statut de mortel et le peu d'importance de leurs soucis de leur point de vue.

Alerte. Non seulement les dieux ont des sens qui portent sur des kilomètres, mais ils sont en plus capables de percevoir ce qui se passe non loin de leurs prêtres, de leurs temples et des événements liés à leurs attributions au travers des plans. Partez du principe qu'un dieu se rend compte de tout effort des personnages visant à l'abuser, y compris à tenter de s'échapper en profitant d'une diversion. Par ailleurs, le dieu a probablement déjà vu tous les tours que les personnages peuvent imaginer et s'est préparé en conséquence. Vous-même n'avez pas à prévoir toutes les possibilités, mais supposez que c'est le cas du dieu.

Puissant. Les dieux sont capables de faire plus de choses, plus vite et plus habilement qu'aucun mortel. N'importe quel lanceur de sorts profanes sait faire apparaître quelque chose dans le vide. De son côté, un dieu peut faire apparaître des volumes astronomiques, instantanément et sans déployer le moindre effort. Ils le font apparemment sans utiliser de composante verbale, gestuelle ou matérielle. Marcher sur un arc-en-ciel ou transformer un mortel irritant (du moins pour le dieu) en tortue pour la durée de leur conversation ne sont que des manifestations mineures des pouvoirs des dieux. Un dieu peut soigner un mal inguérissable, transformer les morceaux d'un artefact maléfique en diamants parfaits ou rendre un personnage discourtois muet jusqu'à ce qu'il fasse pénitence. Tout ce qu'un *souhait* peut faire, un dieu peut le faire, en mieux.

L'homme masqué. Odin parcourait souvent le monde des mortels déguisé en vieil homme. Zeus descendait de l'Olympe sous des formes variées. Les personnages peuvent rencontrer des dieux sans jamais s'en rendre compte (bien que la plupart d'entre eux ne puissent réprimer un coup d'esbroufe en partant ; cf. *Puissant*, ci-dessus).

Condescendant. Les pouvoirs d'un dieu sont bien supérieurs à ceux des mortels. Ils expriment leur miséricorde et leur compassion par de la pitié. Les dieux les moins cléments considèrent que les mortels n'ont ni valeur ni importance. Il en faut beaucoup pour qu'un dieu prenne un mortel au sérieux. Combinée à l'immortalité, cette attitude fait que les dieux ont tendance à ignorer les préoccupations premières des mortels, à moins qu'on ne menace leur pouvoir, leurs attributions ou leur existence même. Récompensez les joueurs dont les personnages formulent leurs requêtes en des termes qui sauront attirer l'attention d'un dieu.

Excessif. Interpréter un dieu permet de réagir de façon excessive, de ravager le décor et de se comporter de façon insupportable sans avoir peur des conséquences, même si toutes les divinités ne sont pas malfaisantes. Jack Nicholson jouant le Joker dans *Batman* et Tommy Lee Jones jouant Stranix dans ***Piège en haute mer*** en sont deux exemples parfaits. Si un dieu est fier et irritable, interprétez cette attitude en refusant de regarder vos joueurs et en prenant ombrage de tout ce qu'ils peuvent dire. Si un dieu est affable et clément, mettez la main sur l'épaule du joueur du personnage auquel il s'adresse et regardez-le franchement dans les yeux.

Aura divine. Les dieux utilisent leur aura pour inspirer le sentiment de leur choix à ceux qu'ils côtoient. Les personnages ne seront peut être pas capables de résister à la pulsion de s'agenouiller face au dieu et de le vénérer, mais même s'ils y parviennent, ce sera au prix d'une lutte de tous les instants. Rappelez aux joueurs que les genoux de leurs personnages tremblent sous l'effort et qu'à chaque fois que le

regard du dieu se porte sur l'un d'eux, celui-ci sent son rythme cardiaque grimper en flèche (bien qu'un nouveau jet ne soit pas nécessaire). Que l'aura soit effrayante ou inspirante, il s'agit d'une expérience que nul ne saurait oublier.

Courroux divin. Les dieux sont incapables de cacher leurs sentiments. Ce qu'ils éprouvent, ils l'expriment. Dans le feu de l'action, un dieu peut ne pas réaliser qu'il brûle des mortels, qu'ils sont tués par l'effondrement d'un bâtiment ou d'une montagne, ou qu'ils sont projetés d'une centaine de kilomètres par un puissant coup de vent, tout particulièrement s'il est capable de les ramener à la vie par la suite. Le fait de mettre en doute les connaissances ou les pouvoirs d'un dieu, ou encore de le contredire, est une bonne façon de provoquer sa colère. Si les personnages déploient de grands efforts pour contacter un dieu, une bonne colère divine les convaincra de changer de méthode.

Égocentrique. Les préoccupations principales des dieux sont de consolider et d'accroître leur pouvoir. Ils cherchent à préserver leur puissance propre et celle de leurs attributions, et à éliminer les menaces qui planent au-dessus d'eux. D'autre part, ils fomentent également des projets visant à rehausser leur pouvoir et leur influence au sein de leur panthéon. Les mortels sont rarement assez puissants pour semer le trouble dans ces deux grandes priorités (dans ce cas, reportez-vous à *Courroux divin*, ci-dessus). Lorsque l'on réussit à contacter un dieu, la plus grosse difficulté est peut-être de soustraire son attention de ses préoccupations pour qu'il s'intéresse à celles des mortels. Ceux qui aident un dieu de façon à attirer le regard d'un être immortel et particulièrement puissant ont davantage de chances de bénéficier d'une aide divine.

LES INTRIGUES DIVINES DANS VOTRE CAMPAGNE

Les dieux ont leurs propres ambitions et préoccupations. Après tout, leurs rivaux les plus dangereux sont eux aussi des dieux. Arès et Athéna rivalisent pour attirer l'attention de Zeus et se querellent quant à la meilleure façon de mener une guerre. Ces intrigues occupent une grande partie de leur temps et de leur énergie. Heureusement pour eux, les personnages ne sont presque jamais mêlés à leurs manigances, du moins pas au début de leur carrière. Tant qu'ils n'atteignent pas un très haut niveau, ils n'ont pas assez de pouvoir pour perturber ou menacer les dieux, et ils ne se livrent qu'à de rares échanges avec eux, voire aucun. Si les personnages de votre campagne passent de plus en plus de temps à communiquer avec leurs dieux au fur et à mesure qu'ils gagnent des niveaux, consacrez un peu de votre temps au développement des rivalités et des intrigues au sein de votre panthéon.

L'INGÉRENCE DIVINE

Concernant l'utilisation des dieux dans une campagne de jeu de rôle fantastique, le point crucial est de les employer avec pertinence et parcimonie. Une trop grande ingérence divine gâche le plaisir des joueurs. Lorsqu'un dieu se débarrasse d'un obstacle d'un simple revers de la main, il enlève aux personnages une occasion de prouver leur héroïsme. Le jeu Dungeons & Dragons est conçu pour jouer au niveau de personnages mortels. Ces derniers ont un comportement héroïque, non pas parce qu'ils acquièrent de fabuleux pouvoirs, mais parce qu'ils prennent des risques terribles face à une mort certaine. Faire intervenir un dieu à plusieurs reprises pour sauver les personnages de ces risques va à l'encontre de l'objectif du jeu.

Il arrive un moment où les personnages de haut niveau deviennent extraordinairement puissants. À ce stade, ils ont probablement l'habitude de voyager entre les plans, ce qui peut les amener à rencontrer les dieux dans leurs propres plans. Ces personnages peuvent même les affronter ou entrer en conflit direct avec eux. Cependant, la plupart du temps, les mortels vaquent à leurs occupations sans que les dieux n'interviennent ou ne s'intéressent à leurs activités.

RENCONTRES DIVINES ET POINTS D'EXPÉRIENCE

À l'exception du cas très rare où un groupe de personnages parviendrait à défaire un dieu en combat, l'attribution de points d'expérience lors d'une rencontre avec des dieux est nécessairement liée à l'aventure et aux objectifs de la mission. En tant que tels, ils ne sauraient être fondés sur le facteur de puissance réel ou estimé du dieu. Il faut déterminer une récompense d'après les circonstances de la rencontre, son importance pour l'aventure et la campagne, et les résultats obtenus. La partie qui suit offre quelques conseils, mais ils ne doivent pas prendre le pas sur votre bon sens.

Aussi étrange que cela puisse paraître, certains contacts avec les dieux relèvent en réalité de la routine. Un prêtre qui prépare ses sorts ou qui lance une *communion* entre en contact avec son dieu, mais ne gagne bien entendu pas le moindre point d'expérience. En fait, c'est le contraire dans le cas de la *communion*. De même, si un dieu apparaît en songe ou lors d'une vision éveillée pour imposer une quête à un personnage, il ne gagne pas d'expérience à la suite de cette rencontre. Il en gagnera suffisamment lors de la quête en elle-même, au cours de laquelle les véritables dangers seront révélés.

D'autres types de rencontres divines constituent cependant de véritables épreuves et méritent d'être récompensés comme des rencontres habituelles. Certaines situations peuvent amener le groupe de personnages à négocier avec un dieu, à contrecarrer ses plans ou à fuir son courroux pour ne pas perdre la vie. Certaines négociations sont simples, alors que d'autres sont beaucoup plus compliquées (d'autant plus sachant que les dieux ont des modificateurs de compétence compris entre +50 et +80 en Bluff, Diplomatie et Psychologie). Par défaut, une rencontre relevant de la négociation équivaut à un facteur de puissance compris entre 2 points au-dessous et 1 point au-dessus du niveau moyen du groupe. (Soit un total de PX compris entre 150 et 450 fois le niveau moyen). Le fait de déjouer les projets d'un dieu est un exploit bien plus important qui mérite un facteur de puissance compris entre le niveau moyen du groupe et 3 points au-dessus. (Pour un total de PX compris entre 300 et 900 fois le niveau moyen). Survivre à la colère d'un dieu affiche un facteur de puissance compris entre 4 et 7 points au-dessus du niveau moyen du groupe (et des PX compris entre 1 200 et 3 600 fois le niveau moyen).

Naturellement, la puissance d'un dieu (exprimée par son rang divin et les niveaux et dés de vie qu'il possède) est un facteur important comparée à celle des personnages, principalement pour les rencontres où les PJ s'opposent activement à celui-ci. Pour des personnages de niveau 65, le fait d'échapper au courroux d'Imhotep n'est pas une rencontre de FP 69, car il n'est pas beaucoup plus puissant qu'un personnage de niveau 20. Une fois encore, ces conseils n'ont pas pour but de remplacer votre propre estimation de la difficulté d'une rencontre.

Dans le cas où les personnages contribuent véritablement à la mort d'un dieu, accordez *à chaque personnage* ayant pris part à la bataille un nombre de PX égal à son niveau actuel fois 1 000. Ce total est suffisant pour amener n'importe quel personnage au niveau suivant et sera sans doute la plus grande des récompenses qu'un personnage puisse espérer, équivalente à un personnage qui vainc seul un monstre de FP égal à son niveau plus quatre. Cependant, rappelez vous du conseil du *Guide du Maître* : « …une rencontre au cours de laquelle les personnages viennent aisément à bout d'un adversaire nettement plus puissant qu'eux (FP dépassant leur niveau de 8 ou plus) s'explique sans doute par une chance hors du commun ou des circonstances exceptionnelles rééquilibrant le combat en leur faveur. Dans ces conditions, est-il normal que les aventuriers gagnent tant de PX ? C'est à vous de répondre à cette question. » Si les PJ n'ont été que des témoins passifs lors d'un combat entre deux divinités s'étant conclu par la mort de l'une d'entre elles, ils recevront quelques PX pour avoir survécu à cet événement traumatisant, mais ils ne mériteront pas un passage de niveau pour avoir pris une part si petite dans la mort d'un dieu.

LES SERVITEURS DIVINS

Les dieux ont leurs compagnons d'armes de la même façon que les personnages puissants. La plupart de ces compagnons divins sont des mortels. Ils jouent le rôle de serviteurs, de gardes et de messagers. Bien que les dieux investissent moins dans leurs serviteurs que dans leurs avatars, ils réagissent généralement à une attaque ou une menace les visant comme si elle leur était destinée.

Toutes sortes d'êtres servent les dieux. En général, un dieu n'accepte que les serviteurs qui ont accompli un fabuleux exploit en leur faveur. Ils ont habituellement le même alignement que le dieu qu'ils servent et, dans tous les cas, ils ne sauraient être d'un alignement contraire sur l'axe Loi/Chaos ou Bien/Mal. Alors que beaucoup de serviteurs sont des mortels physiquement transportés vers les fiefs divins, d'autres

sont des esprits qui ont fait le voyage par leurs propres moyens après la mort (cf. *Suppliants*, ci-dessous).

Puisque les dieux considèrent leurs serviteurs comme des extensions d'eux-mêmes, ils limitent leur nombre afin d'offrir à leurs rivaux le moins d'occasions possibles de les attaquer ou de les provoquer. Protéger ses serviteurs est une question de prestige et peu de divinités souhaitent risquer leur place dans leur panthéon pour quelques servants mortels.

Pour un serviteur, l'Intelligence n'est pas un facteur déterminant et beaucoup de dieux choisissent des créatures d'intelligence animale. Ils servent alors de gardes, de signes ou de présages de la présence du dieu.

INCARNATIONS

L'incarnation d'un dieu parle et agit en son nom. Quand un dieu doit se trouver en plusieurs endroits à la fois, il peut avoir recours à une incarnation.

Les incarnations sont des serviteurs divins dans lesquels le dieu investit une partie de sa nature divine. Un dieu peut ainsi offrir un rang divin de 1 (réduisant son propre rang en conséquence) à un serviteur pour la durée de son choix. Le serviteur doit être physiquement présent pour que le dieu s'incarne en lui. Tant qu'elle est investie de cette énergie, l'incarnation possède tous les pouvoirs divins saillants de sa divinité tutélaire, ainsi que tous les pouvoirs et capacités d'un demi-dieu de rang 1. Cependant, il ne possèdera sans doute pas les valeurs de caractéristiques et le rang divin nécessaires à l'utilisation de tous ses pouvoirs.

Un dieu peut avoir plus d'une incarnation, mais il perd 1 rang divin pour chacune d'entre elles. Il peut aussi récupérer un rang divin au prix d'une action simple ne nécessitant pas la présence physique de l'incarnation. Une incarnation peut se trouver perdue dans un plan lointain si le dieu lui retire son statut alors qu'elle s'y trouve.

Un dieu ne fait aucune différence entre ses incarnations et lui. Une insulte proférée à l'encontre d'une incarnation est un affront pour le dieu tutélaire. De même, une attaque contre une incarnation constitue une agression contre le dieu tutélaire. Les divinités s'attendent à ce que leurs incarnations bénéficient de la même adoration, du même respect et de la même déférence que le dieu en personne.

Les dieux confient rarement un rang divin à une créature de faible intelligence. Les incarnations sont souvent des serviteurs exemplaires, les meilleurs parmi ceux qui sont au service de leur divinité tutélaire.

Exemple d'incarnation d'Héronéus

Jacques l'Astucieux : demi-dieu mâle (rang divin 1), Pal20 ; humanoïde de taille M ; DV 20d10+40 ; pv 240 ; Init +4 ; VD 36 m ; CA 28 (contact 11, pris au dépourvu 28) ; Att *épée longue +3 de foudre et spectrale* (+24/+19/+14/+9 corps à corps, 1d8+8 plus 1d6 d'électricité/17–20), *écu animé d'attaque* (+16 corps à corps, 1d8 coup de bouclier) ; AS châtiment du Mal, renvoi des morts-vivants 5 fois/jour ; Part immunités divines, réduction des dégâts (36/+4), résistance au feu et au froid (20), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tout être situé à 1,5 km ou moins, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, RM 33, aura divine (3 m, DD 13), pouvoir divin saillant (Don de la vie), aura de bravoure, *détection du Mal*, grâce divine, santé divine, *imposition des mains*, immunité contre l'électricité, immortel, *guérison des maladies* 6 fois/semaine, tout jet naturel de 1 n'est pas un échec automatique, perception de 1,5 km de rayon, perception distante (s'applique aux temples, au nom et aux adorateurs d'Héronéus), entrave de la perception des êtres de rang divin 0, les actions liés à la justice constituent des actions libres si leur DD est inférieur à 15, création d'objets magiques mineurs liés à la justice, perception des attributions (justice) comme Héronéus ; AL LB ; JS Réf +10, Vig +18, Vol +12 ; For 16, Dex 10, Con 14, Int 8, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons : Concentration +10, Connaissances (religion) +5, Diplomatie +10, Dressage +10, Équitation (chevaux) +10, Premiers secours +10 ; Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Destruction d'arme, Enchaînement, Maîtrise du critique (épée longue), Science de l'initiative, Science du critique (épée longue), Succession d'enchaînements.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, Jacques peut tenter de châtier une créature maléfique avec une attaque de corps à corps normale. Il bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et inflige 20 points de dégâts supplémentaires en cas de coup au but. Si Jacques utilise cette faculté pour châtier une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le pouvoir n'a aucun effet mais est utilisé pour la journée.

Renvoi des morts-vivants (Sur). Jacques peut renvoyer les morts-vivants comme un prêtre de niveau 18.

Immunités divines. Transmutation, absorption d'énergie, affaiblissement temporaire et diminution permanente de caractéristique, effets mentaux, acide, électricité, froid, maladies, poison, étourdissement, *sommeil*, paralysie, effets de mort, désintégration.

Aura de bravoure (Sur). Jacques est immunisé contre les effets de terreur (magiques ou non). Tous ses alliés situés à moins de 3 mètres bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

***Détection du Mal* (Mag).** Jacques peut utiliser *détection du Mal*, comme le sort, à volonté.

Grâce divine. Jacques ajoute son bonus de Charisme à tous ses jets de sauvegarde. (Ce modificateur est déjà appliqué dans ces caractéristiques ci-dessus.)

Santé divine. Jacques est immunisé contre toutes les maladies, y compris les maladies magiques comme la putréfaction transmise par les momies et la lycanthropie.

***Imposition des mains* (Mag).** Jacques peut soigner les blessures d'un simple contact au prix d'une action simple. Chaque jour, il peut ainsi soigner jusqu'à 40 points de vie. Il peut se soigner lui-même et répartir les soins sur plusieurs bénéficiaires. Il n'a pas besoin d'utiliser tout son potentiel curatif d'un seul.

Sorts de paladin (4/4/3/3 ; DD de base égal à 12 + niveau de sort).

Possessions. *Harnois +4 spectral et d'invulnérabilité, écu d'acier +5 animé et d'attaque, épée longue +3 de foudre et spectrale, bottes de sept lieues, cape de résistance +1.*

SUPPLIANTS

Il arrive que les esprits prouvent leur dévotion envers un dieu en se rendant dans son plan d'origine à leur mort. Ceux qui survivent aux terribles dangers qui se présentent le long de cette voie effrayante et surnaturelle dans les plans deviennent des serviteurs de leur dieu. Quelques-uns restent des esprits incorporels, mais la plupart sont transformés en suppliants grâce au pouvoir de leur divinité tutélaire. Ces suppliants divins sont semblables en bien des points aux suppliants qu'on trouve un peu partout dans les plans extérieurs. Suivant les dieux, un suppliant peut être un inlassable travailleur, calme et silencieux, épanoui sous la protection de sa divinité. Un autre sera un esclave plongé dans les brasiers infernaux, expiant ses péchés par le biais de tortures incessantes, jusqu'à ce qu'il devienne finalement un instrument puissant au service du Mal. Un troisième sera un guerrier, combattant sans relâche, s'enivrant et festoyant durant la nuit dans de grands châteaux, en attente du dernier combat, celui qui marquera la fin de l'univers.

En général, les suppliants conservent l'apparence qui était la leur au moment de leur mort, mais leur dieu peut la modifier pour qu'elle convienne mieux à leur nouvelle vie post-mortem. Par exemple, dans une campagne où les dieux sont tous des dragons, les suppliants peuvent être transformés pour leur ressembler. Cependant, dans la cosmologie de D&D, la plupart des suppliants sont humanoïdes.

En général, les suppliants qui deviennent les serviteurs des dieux sont des créatures qui avaient au moins 1 en Intelligence et en Sagesse. Les créatures des types suivants peuvent devenir des suppliants : aberrations, animaux, créatures magiques, dragons, fées, géants, humanoïdes, humanoïdes monstrueux, métamorphes, monstres primitifs, ainsi que les plantes, vases et vermines ayant les valeurs de caractéristiques nécessaires (ce qui est le cas des sylvaniens, mais pas des lianes chasseresses). Les créatures artificielles et les morts-vivants ne deviennent habituellement pas des suppliants, mais cela peut être le cas de leur esprit originel. Les élémentaires et les Extérieurs s'en retournent habituellement à la matière première de leur plan d'origine et ne deviennent donc pas des suppliants. Il est cependant toujours possible de les rappeler d'entre les morts.

En termes de jeu, les suppliants ne sont pas des personnages centraux. Bien qu'il puisse être intéressant de faire rencontrer aux PJ d'anciennes connaissances, désormais défuntes, à la cour d'un dieu, cela ne change pas le fait qu'un personnage devenu suppliant est mort avant tout. L'archétype

présenté ci-dessous s'applique donc essentiellement aux PNJ et pas aux personnages des joueurs. Si un personnage décédé devient un suppliant, puis est ramené à la vie, il perd aussitôt tout souvenir de sa vie de suppliant.

Création de suppliant

Selon la nature de la campagne, « suppliant » est un archétype qu'il est possible d'appliquer à toute créature (qualifiée ci-après de « créature de base »). Le type de la créature devient Extérieur et celle-ci exploite toutes les caractéristiques et particularités de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Dés de vie. Deviennent 2d8. Conservez les points de vie supplémentaires de la créature de base.

CA. Les modificateurs de taille, de Dextérité et le bonus d'armure naturelle s'appliquent. Les bonus d'armure ne s'appliquent pas.

Attaques. Le bonus de base à l'attaque est égal à +2. Les modificateurs de taille et de Force s'appliquent normalement.

Attaques spéciales. Un suppliant perd toutes ses attaques surnaturelles et magiques, mais conserve ses attaques normales et exceptionnelles.

Particularités. Un suppliant perd tous ses pouvoirs surnaturels et magiques, mais conserve ses pouvoirs normaux et autres particularités. De plus, il gagne les particularités suivantes.

Immunité mentale. Les suppliants sont immunisés contre les effets mentaux. Cela peut être dû à leur manque d'intelligence, aux dévotions envers leur dieu ou au fait de se trouver dans un plan de même alignement qu'eux.

Autres immunités. Selon leur nature, les suppliants sont immunisés contre deux des effets suivants : acide, électricité, feu, froid, métamorphose, pétrification ou poison. Tous les suppliants qui sont originaires d'un même plan ou aux ordres d'un même dieu ont les deux mêmes immunités.

Résistance. Selon la nature de son plan, un suppliant bénéficie d'une résistance de 20 contre deux effets entre l'acide, l'électricité, le feu et le froid.

Engagement planaire. Les suppliants ne peuvent quitter le plan dans lequel ils vivent. Ils sont téléportés à 150 km dans une direction aléatoire lorsque l'on tente de les y forcer.

Particularités supplémentaires. Certains plans offrent des avantages supplémentaires aux suppliants qu'ils accueillent. Cette particularité supplémentaire est habituellement choisie parmi la liste suivante.

- Réduction des dégâts (5/argent) et résistance à la magie 5.
- *Cercle magique contre le Mal* permanent.
- Guérison accélérée (1).
- Réduction des dégâts (10/+1).
- Résistance à la magie 10.
- 2d8 dés de vie supplémentaires.
- Perte de toutes les immunités et résistances, mais pas de celle qui est relative aux effets mentaux. Gain d'une résistance de 5 à l'acide, à l'électricité, au feu, au froid et au poison.

Ces modifications sont le résultat de la nature même du plan ou des puissantes entités qui l'habitent.

Jets de sauvegarde. Les bonus de base aux jets de sauvegarde sont de +3.

Caractéristiques. Comme la créature de base. Certaines cosmologies et quelques dieux particulièrement jaloux peuvent fixer un maximum de 18 aux valeurs de caractéristiques des suppliants. Les caractéristiques plus élevées sont alors réduites au maximum.

Compétences. Les suppliants n'ont pas de compétences. Les compétences précédentes sont perdues.

Dons. Les suppliants n'ont pas de dons. Les dons précédents sont perdus.

Milieu naturel/climat. Terre ferme et souterrains (dans leur plan).

Organisation. Comme la créature de base.

Facteur de puissance. 1.

Trésor. Aucun.

Alignement. Comme le plan d'origine.

Évolution possible. Aucune.

Suppliants exceptionnels

Un dieu peut choisir un suppliant pour une tâche spéciale qui nécessite qu'il conserve le souvenir de son existence passée. Ces suppliants exceptionnels conservent les compétences et les dons qu'ils avaient de leur vivant, mais sont par ailleurs aussi limités que les suppliants ordinaires de leur plan.

Exemple de suppliant

Suppliant ogre (plan chaotique mauvais)
Géant de taille G
Dés de vie : 2d8+8 (17 pv)
Initiative : –1 (Dex)
VD : 9 m
CA : 13 (–1 taille, –1 Dex, +5 naturelle)
Attaques : coup (+6 corps à corps)
Dégâts : coup 1d4+5
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaque spéciales : aucune
Particularités : Immunité mentale, immunité contre le poison, résistance à l'acide, au feu et à l'électricité (20).
Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +5, Vol +3
Caractéristiques : For 21, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 7
Compétence : aucune
Dons : aucun

Milieu naturel/climat : terre ferme, aquatique, souterrains (dans leur plan)
Organisation : solitaire, paire, groupe (2–4) ou bande (5–8)
Facteur de puissance : 2
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : aucune

LECTURE DE LA DESCRIPTION DES DIEUX

Les chapitres suivants abritent la description de dizaines de dieux mythologiques et romanesques. La présentation de chaque dieu suit le même format, qui est présenté ci-dessous.

CARACTÉRISTIQUES DU DIEU

La première partie de la description d'un dieu renferme les informations les plus rudimentaires le concernant.

Nom. La première ligne donne le nom sous lequel on désigne habituellement le dieu. Ces autres noms ou titres sont indiqués juste en dessous, le cas échéant.

Symbole. Une description rapide du symbole sacré ou maudit porté par les prêtres du dieu. Ce symbole figure couramment sur ses autels et autres objets qui lui sont dédiés.

Plan d'origine. La partie du cosmos où le dieu réside la plupart du temps.

Alignement. L'alignement du dieu. Les divinités ont les mêmes alignements que les mortels (cf. Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*).

Attributions. Les aspects de l'existence mortelle auxquels le dieu est généralement associé. Elles sont plus ou moins indiquées dans leur ordre d'importance.

Adorateurs. Ceux qui adorent ou vénèrent le dieu, à peu près dans l'ordre de leurs effectifs et de l'importance qu'il leur accorde.

Alignements des prêtres. Les alignements dont les prêtres du dieu peuvent être dotés. Comme il est indiqué dans le *Manuel des Joueurs*, un prêtre a généralement le même alignement que son dieu, mais il est permis un cran de décalage. Par exemple, la plupart des prêtres d'Héronéus (qui est loyal bon) sont eux aussi loyaux bons, mais certains sont d'alignement loyal neutre ou neutre bon. Un prêtre ne peut être neutre que si son dieu est neutre lui aussi.

Deux alignements sont décalés d'un cran s'ils apparaissent l'un à coté de l'autre, horizontalement ou verticalement, sur la table suivante. Les alignements adjacents qui suivent une diagonale ne sont pas décalés d'un cran, mais de deux.

Loyal bon	Neutre bon	Chaotique bon
Loyal neutre	Neutre	Chaotique neutre
Loyal mauvais	Neutre mauvais	Chaotique mauvais

Il existe également des dieux qui n'acceptent pas tous les prêtres dotés d'un alignement qui se situe à un simple cran du leur. Par exemple, Saint Cuthbert, un dieu loyal neutre, n'a que des prêtres d'alignement loyal bon ou loyal neutre.

Domaines. Les prêtres choisissent leurs domaines parmi ceux présentés ici. Les dieux sont capables d'utiliser les sorts de domaine qu'ils accordent, à volonté et comme s'il s'agissait de pouvoirs magiques. Ils peuvent également utiliser les pouvoirs accordés de ces domaines au moins une fois par jour et par rang divin. Le renvoi ou l'intimidation des morts-vivants n'est pas un pouvoir accordé, mais une capacité de la classe de prêtre. Un dieu ne peut renvoyer ou intimider les morts-vivants que s'il possède des niveaux de prêtre ou un pouvoir spécial sur les morts-vivants.

Arme de prédilection. Le type d'arme préféré du dieu. Ses prêtres essayent généralement d'employer ce type d'arme, et certains sorts de prêtres, comme *arme spirituelle*, ont des effets qui ressemblent à cette arme.

DESCRIPTION

Les paragraphes qui suivent dévoilent une description du dieu et certaines informations générales à son sujet.

Dogme. Cette partie rassemble l'essentiel du credo et des préceptes du dieu.

Clergé et temples. Ce texte donne quelques détails sur les prêtres du dieu et le type de temples ou de sanctuaires qui lui sont dédiés.

CARACTÉRISTIQUES DE JEU

La partie suivante renferme les caractéristiques du dieu pour les règles de D&D. Elles sont présentées selon le même format que les autres créatures du jeu.

Tous les modificateurs applicables ont été ajoutés aux totaux, y compris les modificateurs des valeurs de caractéristiques, les bonus dus au rang divin, les bonus dus à un équipement magique, les bonus de synergie et les bonus dus à des dons ou des pouvoirs divins saillants.

Aucun facteur de puissance n'est indiqué. En effet, des entités de leur stature sont tellement supérieures aux simples mortels que le simple fait de déterminer leur niveau de puissance par rapport à des PJ constitue une tâche périlleuse. Si vous avez besoin d'une estimation du facteur de puissance d'un dieu, vous pouvez utiliser la somme de ses dés de vie et de son rang divin. Le résultat est le niveau approximatif que doit avoir le groupe de personnages pour que la rencontre soit équilibrée, mais cette méthode n'est pas toujours fiable. De toute façon, il ne faut pas utiliser ce facteur de puissance pour calculer le nombre de PX reçus suite à une rencontre avec un dieu (cf. *Rencontres divines et points d'expérience* dans ce chapitre pour plus d'informations à ce sujet.)

Les paragraphes qui suivent les caractéristiques proprement dites fournissent des informations supplémentaires sur le dieu et ses pouvoirs.

Immunités divines. Les immunités que possède le dieu en vertu de son rang divin, de ses pouvoirs divins saillants et de ses attributions.

Pouvoirs divins saillants. La liste des pouvoirs divins saillants du dieu. Si un dieu possède un pouvoir divin saillant unique lié à ses attributions, il est alors décrit plus loin dans cette section.

Pouvoirs de domaines. Les pouvoirs accordés par les domaines du dieu. Dans certains cas, ces pouvoirs sont caducs et ils ne sont alors pas mentionnés. Par exemple, le pouvoir accordé du domaine de la Magie permet aux prêtres d'utiliser des objets magiques qui génèrent des sorts profanes. Ce pouvoir étant inutile à un dieu possédant au moins un niveau de magicien, il n'est alors pas mentionné.

Pouvoirs magiques. La liste des pouvoirs magiques du dieu et le DD qui leur est associé. Si un dieu possède deux fois un pouvoir magique, mais à des niveaux de puissance différents, seul le meilleur d'entre eux est mentionné. Par exemple, les dieux ayant le domaine du Voyage peuvent utiliser *téléportation* (5e niveau) et *téléportation sans erreur* (7e niveau) à volonté. Le deuxième étant supérieur au premier, il est le seul à être mentionné. Les sorts accompagnés d'un astérisque sont décrits dans l'appendice 1 de cet ouvrage.

Sorts. Pour chacune des classes de jeteur de sorts du dieu, le nombre de sorts pouvant être lancé chaque jour et les sorts connus (pour les bardes et les ensorceleurs) sont indiqués ici. Comme la plupart des dieux sont capables de lancer leurs sorts de façon spontanée (sans préparation), la liste des sorts préparés n'est généralement pas donnée.

Possessions. Bien que la majorité des divinités décrites dans ce livre n'aient pas beaucoup d'équipement, elles sont suffisamment riches pour se procurer tout objet moins rare qu'un artefact. Cependant, elles ne prennent pas la peine de le faire, car leurs formidables pouvoirs sont bien supérieurs aux effets d'une poignée d'objets magiques.

Quelques dieux possèdent un ou deux objets auxquels ils tiennent particulièrement, qui font partie de leur image en quelque sorte. En l'absence d'autres précisions, ce sont des artefacts rares de niveau 25 de lanceur de sorts.

AUTRES POUVOIRS DIVINS

Cette dernière partie de la description du dieu détaille les pouvoirs qu'il obtient grâce à son statut divin.

Le premier paragraphe décrit la façon dont ses jets de dé sont modifiés selon son rang divin.

Perceptions. La distance à laquelle les sens du dieu s'étendent (son rang divin multiplié par 1,5 km) et d'autres informations sur la faculté du dieu à percevoir les événements autour de lui.

Perception des attributions. Le type d'événement perçu par le dieu, en fonction de ses attributions.

Actions automatiques. Les activités que le dieu peut entreprendre au prix d'une action libre. Les actions libres ne prennent pas de temps, et le dieu peut toujours agir et se déplacer lors d'un round pendant lequel il exploite des actions libres.

Création d'objets magiques. Les types d'objets magiques que le dieu peut créer sans recourir à un don de création d'objets. Le dieu doit cependant dépenser normalement du temps et des points d'expérience pour les fabriquer.



Illus de A. Swekel

Le panthéon de D&D est constitué d'un ensemble de divinités dispersées dans les plans extérieurs. Aucun leader n'en émerge et les dieux, supérieurs, intermédiaires et mineurs, bataillent sans cesse pour acquérir toujours plus de terres dans le plan Matériel notamment.

Certaines rivalités sont véritablement acharnées (plus particulièrement entre Héronéus et Hextor, mais également entre Corellon Larethian et Gruumsh), et il est possible d'atteindre un statut divin – Vecna l'a fait très récemment et Saint Cuthbert y parvint jadis.

LA COSMOLOGIE DE D&D

La cosmologie de D&D est souvent qualifiée de Grande Roue en raison de son agencement. Celle-ci est constituée de vingt-sept plans :

Plan Matériel. Le plan Matériel englobe le monde présenté dans les livres de règles de D&D. L'existence de plans Matériels alternatifs est également possible.

Trois plans transitoires. La Grande Roue renferme le plan Éthéré, le plan Astral et le plan de l'Ombre. Ceux-ci fonctionnent selon la description qui en est faite dans les livres de règles.

Six plans intérieurs. La Grande Roue abrite quatre plans élémentaires et deux plans d'énergie. Les premiers s'adressent aux quatre éléments habituels – le Feu, l'Air, la Terre et l'Eau – et les deux autres incarnent les énergies positive et négative.

Dix-sept plans extérieurs. Ces plans accueillent les divers dieux et Extérieurs et sont souvent constitués de nombreux niveaux. En voici une liste exhaustive :

- Domaines Héroïques d'Ysgard
- Chaos Tourbillonnant des Limbes
- Profondeurs Battues par les Vents du Pandémonium
- Strates Infinies des Abysses
- Profondeurs Tartaréennes de Carcères
- Lande Grise d'Hadès
- Morne Éternité de la Géhenne
- Neuf Enfers de Baator
- Champ de Bataille Infernal d'Achéron
- Nirvana des Rouages de Méchanus
- Royaumes Pacifiques d'Arcadie
- Sept Paradis Ascendants de Céleste
- Paradis Jumeaux de Bytopie
- Champs Bénis de l'Élysée
- Étendues Sauvages des Terres des Bêtes
- Clairières Olympiennes d'Arborée
- Domaine Concordant des Terres Extérieures

Demi-plans. Enfin, la cosmologie de D&D renferme autant de demi-plans que vous le souhaitez.

HABILLAGE DE LA COSMOLOGIE DE D&D

Voici la forme que prend la cosmologie de D&D :

- Le plan Matériel en est le centre.
- Le plan de l'Ombre et le plan Éthéré coexistent avec le plan Matériel. Tous les plans, y compris le plan de l'Ombre et le plan Éthéré, coexistent avec le plan Astral, qui enveloppe l'ensemble de la cosmologie tel un nuage.
- Les six plans intérieurs entourent le plan Matériel. Ils en sont séparés mais sont également séparés les uns des autres (il n'existe aucun lien entre eux). Tous coexistent avec le plan Astral et chacun affiche la caractéristique élémentaire ou énergétique appropriée.
- Les plans extérieurs sont disposés autour du plan

Table 3–1 : le panthéon de D&D

Nom	Domaines	Rang	Alignement	Arme de prédilection	Attributions
Bahamut	Air, Bien, Chance, Protection	Min	LB	Griffe	Dragons bons, vent
Boccob	Connaissance, Duperie, Magie	Sup	N	Bâton	Magie, mystères, prévoyance, équilibre
Corellon Larethian	Bien, Chaos, Guerre, Protection	Sup	CB	Épée longue	Elfes, magie, arts et artisanats, musique, guerre
Ehlonna	Bien, Faune, Flore, Soleil	Int	NB	Épée longue	Forêts, bois, flore et faune, abondance
Érythnul	Chaos, Duperie, Guerre, Mal	Int	CM	Morgenstern	Haine, jalousie, malice, terreur, laideur, carnages
Fharlanghn	Chance, Protection, Voyage	Int	N	Bâton	Horizons, distances, voyages, routes
Garl Brilledor	Bien, Duperie, Protection	Sup	NB	Hache d'armes	Gnomes, humour, astuce, illusions, taille de gemmes, création de bijoux
Gruumsh	Chaos, Force, Guerre, Mal	Sup	CM	Lance	Orques, guerre, territoire
Héronéus	Bien, Guerre, Loi	Int	LB	Épée longue	Courage, chevalerie, justice, honneur, guerre, audace
Hextor	Destruction, Guerre, Loi, Mal	Int	LM	Fléau d'armes	Tyrannie, guerre, discorde, massacres, conflit, forme physique
Kord	Bien, Chance, Chaos, Force	Int	CB	Épée à deux mains	Force, athlétisme, sports, bagarre, courage
Kurtulmak	Chance, Duperie, Loi, Mal	Int	LM	Lance	Kobolds, conception de pièges, extraction minière, guerre
Lolth	Chaos, Destruction, Duperie, Mal	Int	CM	Fouet	Drows, araignées, mal, ténèbres
Moradin	Bien, Loi, Protection, Terre	Sup	LB	Marteau de guerre	Nains, création, forge, ingénierie, guerre
Nérull	Duperie, Mal, Mort	Sup	NM	Faux	Mort, ténèbres, meurtre, royaume des morts
Obad-Haï	Air, Eau, Faune, Feu, Flore, Terre	Int	N	Bâton	Nature, bois, liberté, chasse, animaux
Olidammara	Chance, Chaos, Duperie	Int	CN	Rapière	Roublards, musique, festivités, vin, humour, plaisanteries
Pélor	Bien, Force, Guérison, Soleil	Sup	NB	Masse d'armes	Soleil, lumière, force, guérison
Saint Cuthbert	Destruction, Force, Loi, Protection	Int	LN	Masse d'armes	Châtiment, bon sens, sagesse, zèle, honnêteté, vérité, discipline
Tiamat	Destruction, Duperie, Loi, Mal	Min	LM	Griffe	Dragons mauvais, conquête
Vecna	Connaissance, Magie, Mal	Min	NM	Dague	Secrets, intrigue
Wy-Djaz	Loi, Magie, Mort	Int	LN	Dague	Mort, magie, vanité, loi
Yondalla	Bien, Loi, Protection	Sup	LB	Épée courte	Halfelins, protection, fertilité

Matériel tels une grande roue. Chacun est adjacent à ses voisins mais séparé de tous les autres. La seule exception à cette règle est le Domaine Concordant des Terres Extérieures, qui est adjacent à tous les plans extérieurs et constitue donc le lieu du déroulement des négociations entre Extérieurs.

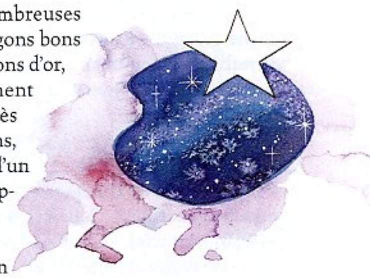
Les plans extérieurs coexistent avec le plan Astral. Ils sont séparés du plan Éthéré et du plan de l'Ombre, ce qui explique qu'il soit impossible d'y lancer certains sorts. Les plans extérieurs sont composés de différents niveaux et on y entre le plus souvent par le niveau supérieur. Les plans d'alignement bon, également appelés plans célestes, sont liés entre eux par le cours de l'Océan. De leur côté, les plans infernaux, d'alignement mauvais, sont traversés par le Styx.

- Un grand nombre de demi-plans finis apparaissent ici et là. Les boyaux, portails et vortex sont également courants.

BAHAMUT

Le Dragon de Platine, le Roi des Dragons Bons, le Maître du Vent du Nord

Dieu mineur
Symbole : étoile surmontant une nébuleuse lactée
Plan d'origine : Céleste
Alignement : loyal bon
Attributions : dragons bons, vent
Adorateurs : dragons bons, toute créature cherchant à se protéger des dragons mauvais
Alignements des prêtres : LB, NB
Domaines : Air, Bien, Chance, Protection
Arme de prédilection : griffe



Bahamut est vénéré en de nombreuses contrées. Bien que tous les dragons bons lui rendent hommage, les dragons d'or, d'argent et de cuivre le tiennent plus particulièrement en très haute estime. Les autres dragons, y compris ceux qui sont dotés d'un alignement mauvais (à l'exception possible de sa rivale de toujours, Tiamat), le respectent pour sa grande sagesse et son immense puissance.

Sous sa forme naturelle, Bahamut est un long dragon sinueux recouvert d'écailles blanches et argentées, qui étincellent et brillent même lorsque la luminosité est faible. Les yeux de chat de Bahamut sont bleu foncé, azurés comme un ciel d'été aux dires de certains. D'autres prétendent que ses yeux sont d'un indigo glacial, un peu comme le cœur d'un glacier. Peut-être ces deux témoignages reflètent-ils simplement l'humeur sans cesse changeante du Dragon de Platine.

Dogme

Bahamut est sévère et désapprouve le Mal, qu'il ne peut souffrir. Malgré tout, il s'agit de l'un des êtres les plus compatissants du multivers. Il est constamment à l'écoute des opprimés, des exclus et des faibles. Il encourage ses disciples à soutenir la cause du Bien mais préfère que chacun mène sa croisade lorsque cela semble possible. Bahamut préfère donc offrir des renseignements, des soins ou un refuge (temporaire) plutôt que de soutenir le faix d'autrui.

Illus. de D. Cramer

Sept grands dragons d'or sont à son service. En règle générale, ceux-ci l'accompagnent ou suivent de près l'un de ses avatars.

Clergé et temples

Bahamut ne dispose que d'une poignée de prêtres et d'encore moins de temples. Il n'accepte bien évidemment que les prêtres bons. Ceux-ci, qu'il s'agisse de dragons, de demi-dragons ou d'autres êtres séduits par sa philosophie, s'efforcent de lutter aussi souvent que subtilement pour le compte du Bien, intervenant lorsque cela se révèle nécessaire sans jamais semer de tort.

Nombre de dragons d'or, d'argent et de cuivre édifient dans leur antre un petit lieu de culte qui lui est voué. Celui-ci prend généralement la forme du symbole de Bahamut gravé sur un mur.



Illus. de J. Easley

BAHAMUT

Dragon de taille C
Rang divin : 10
Dés de vie : 53d12+742 (1 378 pv)
Initiative : +4 (Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m, vol 90 m (parfaite), nage 18 m
CA : 76 (–8 taille, +10 divin, +52 naturelle, +12 parade)
Attaques : morsure (+76 corps à corps), 2 griffes (+71 corps à corps), 2 ailes (+71 corps à corps), balayage de queue (+71 corps à corps) ; ou sort (+76 contact au corps à corps ou +55 contact à distance)
Dégâts : morsure (4d8+21/19–20), griffe (2d8+10), aile (4d6+10), balayage de queue (4d6+31) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 12 m x 24 m/4,50 m
Attaques spéciales : souffles, écrasement, balayage de queue, sorts, pouvoirs magiques, pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants.
Particularités : immunités divines, immunité contre le feu, RD (45/+4), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 15 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, vision aveugle sur 15 km, odorat, vision dans le noir, respiration aquatique, RM 42, aura divine (300 m, DD 32).
Jets de sauvegarde : Réf +38, Vig +52, Vol +51.
Caractéristiques : For 53, Dex 10, Con 39, Int 35, Sag 36, Cha 35.
Compétences : Alchimie +50, Bluff +75, Concentration +82, Connaissance des sorts +78, Connaissances (folklore local) +47, Connaissances (histoire) +44, Connaissances (mystères) +44, Connaissances (nature) +44, Connaissances (plans) +44, Connaissances (religion) +44, Déguisement +44, Détection +81, Diplomatie +75, Empathie avec les animaux +50, Évasion +66, Fouille +75, Intimidation +75, Perception auditive +81, Premiers secours +51, Psychologie +79, Renseignements +75, Scrutation +78, Sens de l'orientation +51, Sens de la nature +51.
Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Combat en aveugle, Enchaînement, Expertise du combat, Magie de guerre, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Science du désarmement, Succession d'enchaînements, Vigilance, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Souffles (Sur). Bahamut a trois souffles différents.

Froid. Un cône de froid de 24 m de long infligeant 36d10 points de dégâts. Les créatures touchées ont droit à un jet de Réflexes (DD 60) pour réduire les dégâts de moitié.

État gazeux. Une brume tourbillonnante adoptant la forme d'un cône de 24 m de long. Les créatures prises dans la zone d'effet sont étourdies et adoptent un état gazeux pendant 32 rounds, sauf si elles réussissent un jet de Vigueur (DD 60).

Désintégration. Un rayon de lumière bleutée remplie une zone de 1,50 m de haut, 1,50 m de large et 48 m de long. Toutes les créatures situées dans la zone d'effet doivent effectuer un jet de Vigueur (DD 60). En cas d'échec, elles sont proprement désintégrées. En cas de réussite, elles ne subissent que 18d10 points de dégâts. S'il frappe un objet, le rayon y crée un trou aux dimensions susmentionnées, sauf s'il réussit un jet de sauvegarde (auquel cas il subit tout de même 18d10 points de dégâts).

Une fois que Bahamut a fait usage d'un souffle, il doit attendre 1d4 rounds pour pouvoir s'en servir de nouveau, quel que soit celui qu'il a utilisé.

Écrasement (Ext). Bahamut a la possibilité d'atterrir sur ses adversaires en entreprenant une action simple. Cette attaque n'est efficace que contre les créatures de taille G ou inférieure et affecte toutes celles qui se trouvent sous son corps. Toutes les créatures situées dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Réflexes (DD 60), sans quoi elles sont automatiquement immobilisées, subissant alors 4d8+31 points de dégâts chaque fois que Bahamut bouge. Bahamut peut maintenir l'écrasement exercé tant qu'il réussit un jet de lutte.

Balayage de queue (Ext). En entreprenant une action simple, Bahamut peut effectuer un balayage à l'aide de sa queue, celui-ci affectant un demi-cercle de 12 mètres de rayon. Les créatures de taille M ou inférieure qui sont prises dans la zone subissent automatiquement 2d8+31 points de dégâts et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 60) pour ne pas être renversées.

Pouvoirs de domaines. Renvoi ou destruction des créatures de la terre, ou bien intimidation ou contrôle des créatures de l'air, 10 fois par jour ; lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; peut relancer un jet de dés qu'il vient d'effectuer, 10 fois par jour ; *protection divine*, 10 fois par jour (la cible bénéficie d'un bonus de résistance de +20 au prochain jet de sauvegarde, durée maximale d'une heure).

Pouvoirs magiques. Bahamut use de ces pouvoirs au niveau 20, à l'exception des sorts du Bien, qu'il lance au niveau 21. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 32 + niveau du sort. *Aide, annulation d'enchantement, aura sacrée, barrière de lames, bouclier entropique, brume de dissimulation, brume mentale, cercle magique contre le Mal, champ de force, châtiment sacré, contrôle des vents, contrôle du climat, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien uniquement), *cyclone, double illusoire, éclair multiple, état gazeux, immunité contre les sorts, liberté de mouvement, marche dans les airs, miracle, mur de vent, nuée d'élémentaires* (en qualité de sort de l'air uniquement), *parole sacrée, protection contre le Mal, protection contre les énergies destructives, protection d'autrui, rejet du Mal, renvoi des sorts, résistance à la magie, sanctuaire, sphère prismatique, zone d'antimagie.*

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort,

maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, feu, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Avatar, Changement de forme, Contrôle de créatures (dragons non mauvais et dragons dotés d'un Charisme inférieur à 13), Domaine supplémentaire (Chance), Immunité contre les sorts (pouvoir divin saillant unique, cf. ci-dessous), Maîtrise divine de l'Air, Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Sens surdéveloppé (vision aveugle), Trait divin.

Respiration aquatique (Ext). Bahamut respire sous l'eau (bien qu'il n'éprouve pas le besoin de respirer en qualité de divinité). Lorsqu'il est submergé, il peut utiliser ses souffles, sorts et autres pouvoirs.

Sorts de prêtre (6/10/9/9/9/8/7/7/7/7 ; DD de base égal à 23 + niveau du sort).

Sorts d'ensorceleur (6/9/9/9/8/8/8/8/7/7 ; DD de base égal à 22 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, détection du poison, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, réparation, signature magique, son imaginaire* ; 1er – *alarme, coup au but, détection des passages secrets, graisse, projectile magique* ; 2e – *déblocage, détection de pensées, dissimulation d'objet, fracassement, localisation d'objet* ; 3e – *antidétection, déplacement, nuage nauséabond, rapidité* ; 4e – *œil du mage, invisibilité suprême, sphère d'isolement d'Otiluke, terrain hallucinatoire* ; 5e – *brume mortelle, débilité, main interposée de Bigby, télékinésie* ; 6e – *analyse d'enchantement, brume acide, champ de force* ; 7e – *cage de force, mot de pouvoir étourdissant, rayons prismatiques* ; 8e – *dédale, esprit impénétrable, métamorphose universelle* ; 9e – *arrêt du temps, ennemi subconscient, prémonition.*

Immunité contre les sorts (pouvoir divin unique). Bahamut est immunisé contre les sorts et pouvoirs magiques de 5e niveau ou moins.

Possessions. *Amulette d'antidétection, anneau de résistance +5* (semblable à une *cape de résistance*), *bâton de surpuissance, bracelets d'armure +8, cape de déplacement, cube de force, cube des plans, gant de rangement, gemme d'illumination, puits portable, sceptre d'éternelle vigilance, sceptre d'oblitération.* Bahamut ne porte ou ne transporte ces objets que lorsqu'il adopte une forme humanoïde. Les divers bonus ainsi conférés n'apparaissent pas dans les caractéristiques figurant ci-dessus.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu mineur, Bahamut peut faire 10 aux jets de caractéristique, de compétence et de niveau de lanceur de sorts. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Bahamut voit (via sa vision dans le noir ou normale), entend, touche et sent dans un rayon de 15 kilomètres. En outre, sa vision aveugle a une portée de 15 kilomètres. Il distingue également les créatures invisibles et éthérées sur 480 mètres (comme une *détection de l'invisibilité* toujours active). En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 15 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à cinq endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés maximum pendant 10 heures.

Perception des attributions. Bahamut est capable de ressentir tout ce qui affecte le bien-être des dragons bons (encore faut-il que l'événement en question concerne au moins cinq cents dragons).

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Bahamut peut utiliser n'importe laquelle de ses compétences de Connaissances, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 20. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 5 actions libres par round.

Création d'objets magiques. Bahamut est capable de créer des armures et objets de protection, comme un *anneau de résistance aux énergies destructives*, et des objets de contrôle de l'air, comme un *anneau de contrôle des éléments* (Air) ou un *encensoir de contrôle des élémentaires de l'Air*, tant que le prix de vente de l'objet ne dépasse pas 30 000 po.

Avatars

Bahamut parcourt habituellement le monde, le plus souvent sous la forme d'un vieillard ou d'un éphèbe. Il est constamment accompagné par une garde d'honneur de sept grands dragons d'or qui adoptent la forme de compagnons de voyage ou d'animaux. Bahamut surveille de près les machinations de Tiamat, faisant le nécessaire pour contrer son influence et réparer les torts qu'elle cause. Bahamut ne tourne jamais le dos à une créature loyale bonne qui se trouve en danger, mais il intervient rarement de façon directe lorsque Tiamat n'est pas impliquée. Le plus souvent, il prodigue soins et conseils. Bahamut est ce vieil ermite dont les prophéties subtiles mettent à jour de grands mystères (pourvu que les personnages soient suffisamment sages pour reconnaître et exploiter les indices), ou l'étranger bienveillant qui offre l'hospitalité ou quelque sort nécessaire.

Les errances de Bahamut ont donné naissance à de nombreux récits de bardes, le plus connu d'entre eux étant celui qui conte l'histoire d'un vieillard et de ses sept canaris dressés rencontrés au détour d'un chemin. Selon l'histoire, nul ne se serait aperçu de quoi que ce soit si un groupe d'ogres n'avait fondu sur tout ce petit monde.

Avatar de Bahamut. Semblable à Bahamut, sauf : rang divin 5 ; CA 66 (contact 19, pris au dépourvu 66) ; Att morsure (+71 corps à corps, 4d8+21/19–20), 2 griffes (+66 corps à corps, 2d8+5), 2 ailes (+66 corps à corps, 4d6+10), balayage de queue (+66 corps à corps, 4d6+31), ou sort (+71 contact au corps à corps ou +55 contact à distance) ; Part RD (40/+4), RM 37, aura divine (15 m, DD 27) ; JS Réf +33, Vig +47, Vol +46 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 5.

Souffles. Comme Bahamut, si ce n'est que le DD est de 55.

Pouvoirs divins saillants. Changement de forme, Contrôle de créatures (dragons non mauvais ou dragons dotés d'un Charisme de 12 ou moins), Domaine supplémentaire (Chance), Modification de forme, Modification de taille, Protection divine.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 15 ; DD des jets de sauvegarde égal à 27 + niveau du sort.

BOCCOB

L'Indifférent, le Seigneur de Toute Magie, l'Archimage des Dieux

Dieu supérieur

Symbole : œil posé sur un piédestal, au sein d'un pentagone

Plan d'origine : les Terres Extérieures

Alignement : neutre

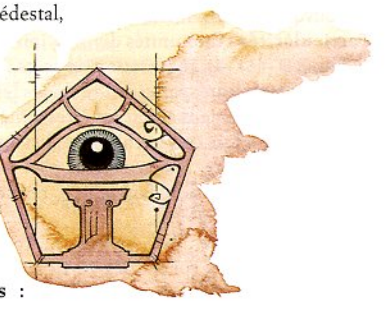
Attributions : magie, mystères, prédictions, équilibre

Adorateurs : magiciens, ensorceleurs, illusionnistes, philosophes, sages

Alignements des prêtres : CN, LN, N, NM, NB

Domaines : Connaissance, Duperie, Magie

Arme de prédilection : bâton



Dieu de la magie, Boccob a l'apparence d'un bel homme d'âge indéterminé vêtu d'une ample tenue pourpre parsemée de runes dorées manifestement mouvantes. Il a peu de disciples, mais cela ne semble pas le tracasser outre mesure.

Dogme

Boccob est un dieu distant qui ne soutient aucune cause précise, mais qui prétend tout de même que la magie est la force la plus puissante au monde – et que son importance est plus grande encore que celle du Bien, du Mal, de la Loi ou du Chaos. La plupart de ses prêtres sont d'alignement neutre. Un missel conseille aux disciples de Boccob de chercher l'équilibre entre le Bien, le Mal, la Loi et le Chaos, mais également de repousser les ingérences du Bien et du Mal.

Cette inébranlable modération politique, éthique et philosophique vaut à Boccob et à ses disciples bien peu d'amis. Quoi qu'il en soit, les adorateurs de Boccob sont respectés pour leur savoir et leurs prouesses magiques, sans compter que leurs conseils sont grandement prisés (et souvent pris pour argent comptant).

Clergé et temples

Les prêtres de Boccob privilégient les tenues pourpres garnies d'or. La plupart sont des prêtres/magiciens ou des prêtres/ensorceleurs. Nombre se tiennent à l'écart des affaires du monde, se consacrant exclusivement à leurs recherches magiques et aux prophéties. Ils dévoilent leur connaissance du futur avec parcimonie, de peur qu'on en tire parti et que l'équilibre

Illus. de D. Cramer

soit rompu. Le clergé de Boccob crée de nombreux objets magiques, qu'il vend généralement à ceux qui ont les moyens de se les offrir. En temps de guerre, les prêtres de Boccob vendent volontiers leurs objets magiques à toutes les parties impliquées. D'ailleurs, nombre de ses prêtres passent leurs journées à rechercher des bribes de connaissances ésotériques, des objets magiques oubliés ou à enquêter sur quelque mystère. Ils s'opposent catégoriquement à toute entreprise visant à détruire un objet ou site magique.

Les temples consacrés à Boccob sont généralement édifiés en zone urbaine. Ils sont systématiquement fortifiés de manière à résister à toute forme d'ingérence extérieure et ils abritent de vastes bibliothèques. La plupart sont également équipés de nombreux objets de scrutation. Les membres du clergé s'en servent pour déceler les intrus et garder un œil sur les environs.

Les individus mettant les pieds dans un temple de Boccob sont généralement reçus avec froideur et ne sont jamais véritablement les bienvenus, sauf lorsqu'ils souhaitent faire identifier un objet magique inhabituel ou bien acheter sorts, objets magiques ou renseignements.



Illus. de M. Cavotta

BOCCOB

Magicien 20/Prêtre 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 17
Dés de vie : 20d8+140 (Extérieur), plus 20d4+140 (Mag), plus 20d8+140 (Prê) (820 pv)
Initiative : +12 (+8 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 79 (+17 divin, +8 Dex, +30 naturelle, +14 parade)
Attaques* : *bâton de Boccob* (+69/+64/+59/+54 corps à corps) ; ou sort (+64 contact au corps à corps ou +65 contact à distance). *Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez un dé pour déterminer s'il porte un coup critique.
Dégâts* : *bâton de Boccob* (1d6+12) ; ou selon sort. *Inflige toujours le maximum de dégâts (bâton, 18 points).
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : renvoi des morts-vivants 12 fois par jour, pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD (52/+4), résistance au feu (37), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 25,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (hiboux), RM 69, aura divine (25,5 km, DD 36).
Jets de sauvegarde* : Réf +57, Vig +58, Vol +60. *Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.
Caractéristiques : For 24, Dex 27, Con 28, Int 50, Sag 29, Cha 29.
Compétences* : Alchimie +100, Bluff +49, Connaissance des sorts +127, Connaissances (architecture et ingénierie) +80, Connaissances (folklore local) +80, Connaissances (géographie) +80, Connaissances (histoire) +100, Connaissances (morts-vivants) +100, Connaissances (mystères) +127, Connaissances (nature) +87, Connaissances (noblesse et royauté) +80, Connaissances (plans) +100, Connaissances (religion) +100, Concentration +89, Déguisement +82, Détection +71, Diplomatie +83, Discrétion +71, Estimation +70, Fouille +80, Intimidation +28, Perception auditive +56, Profession (apothicaire) +89, Profession (scribe) +89, Psychologie +59, Renseignements +69, Scrutation +100. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Augmentation d'intensité, Contact magique à distance, Création d'anneaux magiques, Création d'armes et d'armures magiques, Création d'objets merveilleux, Création de baguettes magiques, Création de bâtons magiques, Création de sceptres magiques, Dispense de composantes matérielles, Écriture des parchemins, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Extension d'effet, Extension de durée, Extension de portée, Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Préparation de potions, Quintessence des sorts, Science de l'initiative, Sort consacré, Vigilance, Volonté de fer.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Avatar, Contresort instantané, Contrôle de créatures (toute créature capable de lancer un sort ou d'utiliser un pouvoir magique), Création d'artefacts, Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Genèse divine, Maîtrise de la magie profane, Maîtrise divine de la magie, Métamagie automatique (sorts de magicien à incantation rapide), Métamagie automatique (sorts de magicien à incantation silencieuse), Métamagie automatique (sorts de magicien à incantation statique), Modification de taille, Protection divine, Protection divine de zone, Résistance à la magie augmentée, Sorts de magicien spontanés, Talent divin (Connaissance des sorts), Talent divin (Connaissances [mystères]), Trait divin, Voir la magie.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts de divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; utilise les objets activés par une fin d'incantation ou le potentiel magique de leur utilisateur comme un Mag30.

Pouvoirs magiques. Boccob use de ces pouvoirs au niveau 27, à l'exception des sorts de divination, qu'il lance au niveau 28. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 36 + niveau du sort. *Antidétection, arrêt du temps, aura indétectable de Nystul, changement d'apparence, clairaudience/clairvoyance, confusion, détection de pensées, détection des passages secrets, disjonction de Mordenkainen, dissipation de la magie, divination, double illusoire, écran, identification, invisibilité, leurre, localisation suprême, métamorphose universelle, mythes et légendes, orientation, prémonition, protection contre les sorts, renvoi des sorts, résistance à la magie, transfert de sorts, vision lucide, zone d'antimagie.*

Sorts de prêtre (6/9/8/8/8/8/6/6/6/6 ; DD de base égal à 19 + niveau du sort).

Sorts de magicien (niveaux 0–21 : 4/9/9/9/9/8/8/8/8/7/4/4/4/3/3/3/3/2/2/2/2 ; DD de base égal à 30 + niveau du sort).

Possessions. Le *bâton de Boccob* combine les pouvoirs d'un *bâton de thaumaturge*, d'un *bâton de surpuissance* et d'un *bâton gardien +5*.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu supérieur, Boccob obtient toujours le meilleur résultat possible aux jets de dés qu'il effectue (ce qui inclut, entre autres, les jets d'attaque, de dégâts, de caractéristique, de compétence et de sauvegarde). Il est immortel.

Perceptions. Boccob voit, entend, touche et sent dans un rayon de 25,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 25,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 17 heures au maximum.

Perception des attributions. Boccob ressent toutes les utilisations de magie (sorts, pouvoirs magiques, utilisation et création d'objets magiques) dix-sept semaines avant et après qu'elles aient lieu. Il a également le

pouvoir de sentir la découverte, la consignation ou le partage de tout sort ou élément de savoir ésotérique. Il perçoit également toute prophétie ou prédiction du futur (qu'elle soit juste ou non), ainsi que tout événement altérant l'équilibre du Bien, du Mal, de la Loi et du Chaos au sein de la cosmologie.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Boccob peut utiliser n'importe quelle compétence de Connaissances (qu'il l'ait ou non), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 30. Au prix d'une action libre, il peut utiliser Connaissance des sorts ou Connaissances (mystères), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 47. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 20 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Au titre de dieu de la magie, Boccob est à même de créer n'importe quel type d'objet magique.

Avatars

Bien que Boccob puisse avoir jusqu'à vingt avatars en même temps, il daigne rarement s'en servir. Ceux-ci adoptent le plus souvent son apparence : de beaux humains dans la fleur de l'âge. Ils portent d'amples tenues pourpres rehaussées d'or.

Avatar de Boccob. Semblable à Boccob, sauf : rang divin 8 ; CA 61 (contact 31, pris au dépourvu 53) ; Att +60/+55/+50/+45 corps à corps (1d6+12, *bâton de Boccob*), ou sort (+55 contact au corps à corps ou +56 contact à distance) ; Part RD (43/+4), résistance au feu (28), RM 40, aura divine (240 m, DD 27) ; JS Réf +48, Vig +49, Vol +51 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 9.

Pouvoirs divins saillants. Contrôle de créatures (toute créature capable de lancer un sort ou d'utiliser un pouvoir magique), Contresort instantané, Maîtrise de la magie profane, Maîtrise divine de la magie, Métamagie automatique (sorts de magicien à incantation rapide), Métamagie automatique (sorts de magicien à incantation statique), Modification de taille, Protection divine, Sorts de magicien spontanés, Voir la magie.

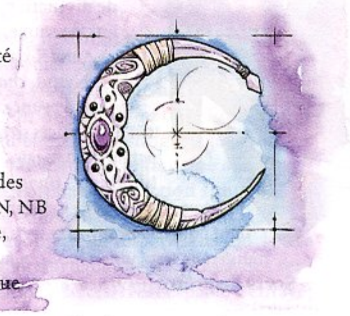
Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 18 ; DD des jets de sauvegarde égal à 27 + niveau du sort.

Illus. de D. Cramer

CORELLON LARETHIAN

Le Créateur des Elfes, le Protecteur, le Défenseur et Gardien de la Vie, le Souverain de Tous les Elfes

Dieu supérieur
Symbole : croissant de lune argenté
Plan d'origine : Arborée
Alignement : chaotique bon
Attributions : elfes, magie, arts et artisanats, musique, guerre
Adorateurs : elfes, demi-elfes, bardes
Alignements des prêtres : CB, CN, NB
Domaines : Bien, Chaos, Guerre, Protection
Arme de prédilection : épée longue



Dieu des elfes, Corellon Larethian prend le plus souvent l'apparence d'un elfe androgyne vêtu d'une cape azur, généralement armé d'un arc long et d'une épée longue. Il porte également une grosse amulette circulaire qui arbore son symbole du croissant de lune. Il est agile, rapide et gracieux.

Corellon Larethian est le créateur et le protecteur de la race elfe. Il gouverne ces choses que les elfes tiennent en grande estime, comme la magie, la musique, l'art, l'artisanat, la poésie et la guerre. Gruumsh, le dieu des orques, est sa ennemi de toujours. D'ailleurs, celui-ci est surnommé le Borgne en raison du courage de Corellon.

Dogme

Corellon s'attache avant tout au bien-être des elfes. Il prend garde à ce que le Mal ne se répande pas en leur sein et écrase les influences maléfiques dans le berceau. Corellon joua un rôle important dans le schisme qui eut pour conséquence le bannissement des drows sous terre.

Corellon invite les siens à faire montre d'indépendance, de vigilance face au danger et de béatitude devant la beauté du monde. Son influence pousse chaque elfe à se tourner vers la magie et l'escrime durant sa longue vie, à veiller sur les forêts et à apprécier les plaisirs malgré leur héritage militaire.

Clergé et temples

Les prêtres de Corellon portent souvent une cape bleue. Ils sont les chefs, les professeurs, les diplomates et les généraux des communautés elfes. Ils forment donc les leurs dans les arts du combat et de la magie tout en aiguisant leurs talents. Ils agissent également en qualité de médiateurs lors des disputes que provoque parfois le style de vie des elfes. En général, il s'efforce d'entretenir de bonnes relations avec les créatures sylvestres.

Les temples de Corellon s'élèvent partout où vivent des elfes, généralement dans les forêts. Quoique magnifiques et conçus pour se marier avec leur environnement, ils sont fortifiés et aisément défendables. On les trouve donc généralement au sommet d'une colline, au confluent de deux rivières ou en tout endroit revêtant une importance stratégique. Qu'ils jouent un rôle décoratif ou architectural, les plantes et arbres y ont toujours une importance.

CORELLON LARETHIAN

Guerrier 19/Magicien 20/Prêtre 10
Extérieur de taille M (Bien, Chaos)
Rang divin : 19
Dés de vie : 20d8+140 (Extérieur), plus 19d10+133 (Gue), plus 20d4+140 (Mag), plus 10d8+70 (Prê) (993 pv)
Initiative : +21, agit toujours en premier (+17 Dex, +4 Science de l'initiative, Initiative suprême)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 87 (+17 Dex, +19 divin, +32 naturelle, +9 parade)
Attaques* : *épée longue +5 acérée, chaotique et de rapidité* (+91/+91/+86/+81/+76 corps à corps) ; ou *arc long de force +5 à longue portée, chaotique et de rapidité* (bonus de Force de +10) accompagné de *flèches +5* (+90/+90/+90/+85/+80/+75 à distance) ; ou sort (+74 contact au corps à corps ou +81 contact à distance). *Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez un dé pour déterminer s'il porte un coup critique.
Dégâts* : *épée longue +5 acérée, chaotique et de rapidité* (1d8+36/15–20) ; ou *arc long de force +5 à longue portée, chaotique et de rapidité* (bonus de Force de +10) accompagné de *flèches +5* (1d8+22/19–20/x3) ; ou selon sort *Inflige toujours le maximum de dégâts (épée longue 44 points, arc long 30 points).
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : renvoi des morts-vivants 12 fois par jour, pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : caractéristiques raciales des elfes, immunités divines, RD (52/+4), résistance au feu (39), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 28,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (chats), RM 51, aura divine (28,5 km, DD 37).
Jets de sauvegarde* : Réf +92, Vig +82, Vol +84. *Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.
Caractéristiques : For 30, Dex 44, Con 24, Int 35, Sag 29, Cha 29.
Compétences* : Alchimie +70, Artisanat (fabrication d'arcs) +95, Artisanat (fabrication d'armes) +95, Artisanat (travail du bois) +95, Bluff +44, Concentration +78, Connaissance des sorts +68, Connaissances (mystères) +83, Connaissances (religion) +83, Déguisement +44, Déplacement silencieux +52, Détection +67, Diplomatie +63, Discrétion +63, Dressage +44, Équilibre +54, Équitation (chevaux) +54, Escalade +51, Estimation +36, Évasion +52, Fouille +71, Intimidation +46, Maîtrise des cordes +47, Natation +51, Perception auditive +67, Psychologie +65, Représentation +44, Saut +69, Scrutation +54, Acrobaties +56, Sens de la nature +57. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (arc long composite), Arme de prédilection (épée longue), Attaque éclair, Arme en main, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Contact magique à distance, Création d'anneaux magiques, Création d'objets merveilleux, Création de baguettes magiques, Création de sceptres magiques, Dispense de composantes matérielles, Écriture des parchemins, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Incantation rapide, Incantation statique, Parade de projectiles, Pistage, Puissance divine, Science de l'initiative, Science du combat à

mains nues, Science du critique (arc long composite), Science du critique (épée longue), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Sort consacré, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (arc long composite), Spécialisation martiale (épée longue), Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide.

Caractéristiques raciales des elfes. Bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et effets magiques de l'école d'Enchantement ; vision nocturne ; droit à un jet de Fouille quand il passe à moins de 1,50 m d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, comme s'il le cherchait.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Archer divin, Arme de prédilection divine (épée longue), Avatar, Botte secrète à l'épée longue (pouvoir unique, cf. ci-dessous), Célérité divine, Contrôle de créatures (elfes), Domaine supplémentaire (Chaos), Don de la vie, Frappe dévastatrice, Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Genèse divine, Initiative suprême, Maîtrise de la magie profane, Maîtrise divine de la magie, Métamagie automatique (sorts de magicien à incantation rapide), Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Protection divine de zone, Sens des batailles, Sorts de magicien spontanés, Spécialisation martiale divine (épée longue), Trait divin.



Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *protection divine*, 19 fois par jour (la cible bénéficie d'un bonus de résistance de +10 au prochain jet de sauvegarde (durée maximale d'une heure).

Pouvoirs magiques. Corellon use de ces pouvoirs au niveau 29, à l'exception des sorts du Bien et du Chaos, qu'il lance au niveau 30. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 38 + niveau du sort. *Aide, animation d'objets, arme magique, arme spirituelle, aura sacrée, barrière de lames, cercle magique contre la Loi, cercle magique contre le Mal, champ de force, châtiment sacré, colonne de feu, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien ou du Chaos uniquement), *esprit impénétrable, fracassement, immunité contre les sorts, manteau du Chaos, marteau du Chaos, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir étourdissant, mot de pouvoir mortel, panoplie magique, parole sacrée, parole du Chaos, protection contre la Loi, protection contre le Mal, protection contre les énergies destructives, protection d'autrui, puissance divine, rejet de la Loi, rejet du Mal, résistance à la magie, sanctuaire, sphère prismatique, zone d'antimagie.*

Sorts de prêtre (6/8/7/6/6/5 ; DD de base égal à 21 + niveau du sort).

Sorts de magicien (niveaux 0–12 : 4/7/6/6/6/6/5/5/5/5/2/2/2 ; DD de base égal à 21 + niveau du sort).

Botte secrète à l'épée longue (pouvoir divin saillant unique). Corellon peut appliquer son bonus de Dextérité aux attaques qu'il porte à l'aide d'une épée longue (à condition qu'il manie celle-ci d'une seule main).

Possessions. Corellon porte *Sahandrian*, une *épée longue +5 acérée, chaotique et de rapidité.*

Niveau de lanceur de sorts : 25. *Poids* : 3 kg.

Corellon porte également *Kalwynrian*, un *arc long de force +5 à longue portée, chaotique et de rapidité* (bonus de Force de +10).

Niveau de lanceur de sorts : 25. *Poids* : 1,5 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu supérieur, Corellon obtient toujours le meilleur résultat possible aux jets de dés qu'il effectue (ce qui inclut, entre autres, les jets d'attaque, de dégâts, de caractéristique, de compétence et de sauvegarde). Il est immortel.

Perceptions. Corellon voit (par le biais de sa vision normale ou nocturne), entend, touche et sent dans un rayon de 28,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 28,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 19 heures au maximum.

Perception des attributions. Corellon ressent tout ce qui affecte le bien-être des elfes dix-neuf semaines avant et après que l'événement concerné ait eu lieu. De même, il est conscient de tout elfe se livrant à l'art ou à l'artisanat, lançant des sorts ou menant un combat.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Corellon peut utiliser Connaissances (fabrication d'arcs), Connaissances (fabrication d'armes) ou Connaissances (travail du bois), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 30. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 20 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Corellon est à même de créer des armures (légères et intermédiaires), des armes (courantes et de guerre), des baguettes et bâtons, et des objets relevant du travail du bois ou de la discrétion, comme la *cape d'elfe*.

Avatars

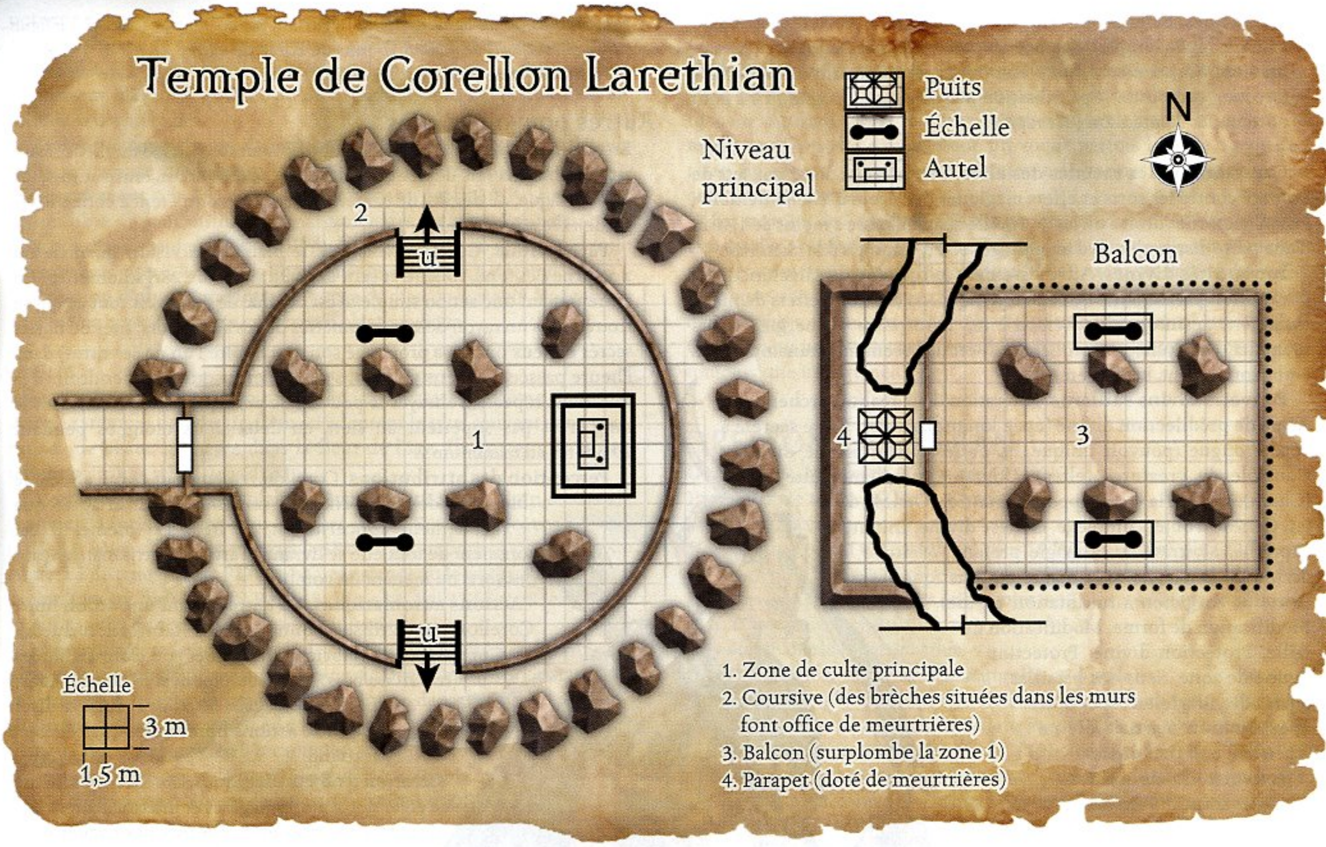
Les avatars de Corellon sont habituellement des hommes, mais ce n'est pas toujours le cas. Ils adoptent généralement la forme d'un elfe, mais parfois celle d'une créature sylvestre, comme un centaure, une dryade, un pixie ou un sylvanien. Corellon envoie ses avatars patrouiller le long des frontières des contrées elfes, histoire qu'ils veillent sur les artisans et chefs elfes.

Avatar de Corellon. Semblable à Corellon, sauf : rang divin 9 ; CA 67 (contact 46, pris au dépourvu 50) ; Att +81/+81/ +76/+71/+66 corps à corps (1d8+26/15–20, *épée longue +5 acérée, chaotique et de rapidité*), ou +80/+80/+80/+75/+70/+65 distance (1d8+22/19–20/x3, *arc long de force +5 à longue portée, chaotique et de rapidité* [bonus de Force de +10] avec *flèches +5*), ou sort (+64 contact au corps à corps ou +71 contact à distance) ; Part RD (44/+4), résistance au feu (29), RM 41, aura divine (270 m, DD 27) ; JS Réf +82, Vig +72, Vol +74 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 10.

Pouvoirs divins saillants. Archer divin, Arme de prédilection divine (épée longue), Botte secrète à l'épée longue (pouvoir unique, cf. ci-dessus), Contrôle de créatures (elfes), Maîtrise de la magie profane, Maîtrise divine de la magie, Métamagie automatique (sorts de magicien à incantation rapide), Protection divine, Sens des batailles, Sorts de magicien spontanés, Spécialisation martiale divine (épée longue), Trait divin.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 19 ; DD des jets de sauvegarde égal à 28 + niveau du sort. Sans le pouvoir divin saillant de Domaine supplémentaire, les avatars de Corellon n'ont plus accès au

Illus. de M. Cavotta



Illus. de D. Cramer

domaine du Chaos et aux pouvoirs magiques suivants : *animation d'objets, cercle magique contre la Loi, convocation de monstres IX, fracassement, manteau du Chaos, marteau du Chaos, parole du Chaos, protection contre la Loi, rejet de la Loi.*

EHLONNA

Ehlonna des Forêts, la Déesse des Bois
Déesse intermédiaire
Symbole : licorne cabrée
Plan d'origine : Terres des Bêtes
Alignement : neutre bon
Attributions : forêts, bois, flore et faune, abondance
Adorateurs : elfes, gnomes, demi-elfes, halfelins, rôdeurs, druides, chasseurs, fermiers, bûcherons
Alignements des prêtres : CB, LB, NB
Domaines : Bien, Faune, Flore, Soleil



Ehlonna adopte parfois l'apparence d'une humaine aux cheveux noirs et parfois celle d'une elfe aux tresses dorées. Sa tenue est fonction de son humeur, mais toujours de couleur vert clair. Il peut ainsi s'agir des vêtements fort commode d'une rôdeuse ou de l'élégante robe d'une princesse elfe.

Dogme

Ehlonna veille sur toutes les bonnes gens qui vivent dans la forêt, aiment les bois où y exercent leur profession. Elle protège néanmoins ces lieux de la destruction et de l'exploitation intensive.

Ehlonna exhorte ses disciples à vivre en parfaite harmonie avec la forêt et à n'y prélever que ce dont ils ont besoin. Selon Ehlonna, la générosité de la forêt est un don que l'on doit apprécier à sa juste valeur, pas un simple butin.

Clergé et temples

Les prêtres d'Ehlonna revêtent généralement des habits verts et pratiques. Ils vivent dans la forêt et entretiennent des relations amicales avec les rôdeurs, druides, elfes et fées locaux. Ils surveillent toute intrusion du Mal, de bûcherons et autres créatures souhaitant piller les ressources forestières. Quand ils se trouvent face à des individus susceptibles de piller la forêt, ils commencent par se montrer courtois mais fermes. Si les intrus persistent, les prêtres d'Ehlonna peuvent faire preuve de violence pour les repousser. De nombreux prêtres d'Ehlonna enseignent le travail du bois et la culture des arbres.

Les temples forestiers consacrés à la déesse sont souvent des clairières ayant les arbres pour seul toit. De petites chapelles apparaissent ici et là dans des villages de la forêt.

EHLONNA

Rôdeur 20/Druide 10/Prêtre 10
Extérieur de taille M
Rang divin : 15
Dés de vie : 20d8+160 (Extérieur), plus 20d10+160 (Rôd), plus 10d8+80 (Dru), plus 10d8+80 (Prê) (1 000 pv)
Initiative : +16 (+16 Dex)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 78 (+16 Dex, +15 divin, +28 naturelle, +9 parade)
Attaques : *épée +5 dansante et gardienne* (+69/+64/+59/+54 corps à corps), *dague +5 dansante et sainte* (+68/+63 corps à corps) ; ou *arc long de force +5 saint* (bonus de Force de +9) accompagné de *flèches +5* (+84/+84/+79/+74/+69 distance) ; ou sort (+59 contact au corps à corps ou +65 contact à distance)
Dégâts : *épée longue +5 dansante et gardienne* (1d8+15/17–20), *dague +5 dansante et sainte* (1d4+10/19–20) ; ou *arc de force long +5 saint* (bonus de Force de +9) accompagné de *flèches +5* (1d8+19/19–20/x3) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : renvoi des morts-vivants 12 fois par jour, pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD (50/+4), résistance au feu (35), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire

toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 22,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, ennemis jurés (gobelinoïdes +5, dragons +4, géants +3, monstres primitifs +2, créatures magiques +1), instinct naturel, résistance à l'appel de la nature, vision nocturne, absence de traces, immunité contre le venin, *forme animale* (taille P, M ou G, 4 fois/jour), RM 47, aura divine (450 m, DD 33).

Jets de sauvegarde : Réf +63, Vig +55, Vol +56.

Caractéristiques : For 31, Dex 42, Con 27, Int 26, Sag 29, Cha 29.

Compétences* : Artisanat (fabrication d'arcs) +48, Artisanat (travail du bois) +48, Bluff +42, Concentration +56, Connaissances (mystères) +33, Connaissance des sorts +56, Connaissances (nature) +76, Connaissances (religion) +33, Déplacement silencieux +69, Détection +64, Diplomatie +56, Discrétion +69, Dressage +64, Empathie avec les animaux +67, Équitation (chevaux) +55, Fouille +61, Intimidation +44, Natation +35, Perception auditive +64, Premiers secours +64, Profession (herboriste) +82, Psychologie +42, Scrutation +46, Sens de l'orientation +52, Sens de la nature +73. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.

Dons : Arme de prédilection (arc long composite), Arme de prédilection (épée longue), Arme en main, Attaque éclair, Attaques réflexe, Esquive, Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Pistage, Science de l'initiative, Science du combat à deux armes, Science du critique (arc long composite), Science du critique (épée longue), Tir de loin, Vigilance, Souplesse du serpent, Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide.



Illus. de M. Carvotta

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Appel de créatures (animaux), Appel de créatures (licornes), Archer divin, Arme de prédilection divine (arc long composite), Avatar, Contrôle de créatures (fées), Croissance de créature (animaux), Domaine supplémentaire (Soleil), Don de la vie, Esprit de la bête, Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Protection divine, Protection divine de zone, Rôdeur divin, Trait divin, Trait divin de zone.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *amitié avec les animaux*, 15 fois par jour ; intimidation ou contrôle des créatures végétales, 15 fois par jour ; destruction de morts-vivants, 15 fois par jour.

Pouvoirs magiques. Ehlonna use de ces pouvoirs au niveau 25, à l'exception des sorts du Bien, qu'elle lance au niveau 26. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 34 + niveau du sort. *Aide, apaisement des animaux, aura sacrée, barrière de lames, bâton sylvanien, bouclier de feu, cercle magique contre le Mal, changement de forme, châtiment sacré, colonne de feu, communion avec la nature, contrôle des plantes, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien uniquement), *coquille antivie, croissance végétale, domination d'animal, éloignement du bois, empire végétal, enchevêtrement, endurance aux énergies destructives, explosion de lumière, germes de feu, immobilisation d'animal, le grand tertre, lumière brûlante, métal brûlant, métamorphose animale, mort rampante, mur d'épines, parole sacrée, peau d'écorce, protection contre le Mal, rayon de soleil, rejet du Mal, répulsif, sphère prismatique.*

Sorts de prêtre (6/8/7/6/6/5 ; DD de base égal à 19 + niveau du sort).
Sorts de druide (6/7/6/5/5/4 ; DD de base égal à 19 + niveau du sort).
Sorts de rôdeur (6/5/5/5 ; DD de base égal à 19 + niveau du sort).

Possessions. L'arme préférée d'Ehlonna est *Jenevière*, un *arc long de force +5 saint* (bonus de For de +9) fait d'un bois blanc.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids* : 1,5 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse intermédiaire, Ehlonna fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, elle est immortelle.

Perceptions. Ehlonna voit (par le biais de sa vision normale ou nocturne), entend, touche et sent dans un rayon de 22,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout se qui ce trouve dans un rayon de 22,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 15 heures au maximum.

Perception des attributions. Ehlonna ressent tout ce qui affecte le bien-être d'une forêt au moment où se déroule l'événement, puis quinze semaines après qu'il ait eu lieu. Elle est capable d'user de perception et de communication distantes par le biais de tout arbre vivant.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Ehlonna peut utiliser Artisanat (travail du bois), Connaissances (nature), Profession (herboriste) ou Sens de la nature, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Ehlonna est à même de créer des armures (légères et intermédiaires), des armes courantes, des arcs et des objets relevant du travail du bois ou de la discrétion, comme la *cape d'elfe*. Toutefois, le prix de vente d'un tel article ne saurait dépasser 200 000 po.

Avatars

Les avatars d'Ehlonna ont une apparence variable. La déesse les charge de veiller sur les forêts et d'admonester les créatures exploitant celles-ci ou nuisant à leurs habitants.

Avatar d'Ehlonna. Semblable à Ehlonna, sauf : rang divin 7 ; CA 62 (contact 42, prise au dépourvu 46) ; Att +61/+56/+51/+46 corps à corps (1d8+15/19–20, *épée longue +5 dansante et gardienne*), +60/+55 corps à corps (1d4+10/19–20, *dague +5 dansante et sainte*), ou +76/+76/+71/+66/+61 distance (1d8+19/x3, *arc long de force +5 saint* [bonus de For de +9] avec *flèches +5*), ou sort (+51 contact au corps à corps ou +57 contact à distance) ; Part RD (42/+4), résistance au feu (27), RM 38, aura divine (210 m, DD 27) ; JS Réf +55, Vig +47, Vol +48 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 8.

Pouvoirs divins saillants. Appel de créatures (animaux), Appel de créatures (licornes), Archer divin, Arme de prédilection divine (épée longue), Croissance de créature (animaux), Domaine supplémentaire (Soleil), Esprit de la bête, Protection divine, Rôdeur divin.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 17 ; DD des jets de sauvegarde égal à 26 + niveau du sort.

ÉRYTHNUL



La Horde

Dieu intermédiaire

Symbole : un masque de sanglier et de démon

Plan d'origine : Pandémonium

Alignement : chaotique mauvais

Attributions : haine, jalousie, malice, terreur, laideur, carnages

Adorateurs : barbares, guerriers, roublards, pillards, criminels

Alignements des prêtres : CM, CN, NM

Domaines : Chaos, Duperie, Guerre, Mal

Arme de prédilection : morgenstern

Dieu des carnages, Érythnul offre une vision de lui-même quasi insoutenable. Il prend habituellement l'apparence d'un humain musclé et carré. Son corps est tacheté et rougeâtre, comme si du sang suintait des pores de sa peau. Au combat, il adopte à tour de rôle l'apparence d'un humain, d'un gnoll, d'un gobelours, d'un ogre et d'un troll. Cette caractéristique lui a d'ailleurs valu son surnom, la Horde. Il se bat toujours avec une morgenstern à deux mains, une arme à la tête perforée qui produit un son terrifiant lorsqu'il la fait tournoyer.

Illus. de D. Cramer

Dogme

Érythnul est un dieu brutal qui prend un malin plaisir à semer la terreur et à se livrer au massacre. Dans les contrées civilisées, ses disciples (parmi lesquels des guerriers, barbares et roublards mauvais) constituent de petites sectes aux activités criminelles. Dans les régions sauvages, les gnolls, gobelours, ogres, trolls et barbares mauvais le vénèrent souvent.

Érythnul exhorte ses disciples à faire couler le sang en son nom, à s'emparer de ce qui n'est pas leur et à terrasser tous ceux qui se dressent en travers de leur chemin. Il les encourage également à semer discorde et laideur au sein des communautés vivant en harmonie.

Aux yeux d'Érythnul, le vol – tout particulièrement quand il vise un rival – est un acte de valeur. Les adversaires invincibles doivent être mutilés et tout ce qui ne peut être dérobé doit être détruit.

Clergé et temples

Les prêtres d'Érythnul apprécient les tenues rouges ou carrément tachées de sang. Ce sont des individus cruels, sadiques et détestables. Cependant, ils évitent de se faire remarquer dans les régions civilisées. Dans les contrées sauvages, les membres du clergé ont la réputation de despotes violents et meurtriers. Ils adorent se livrer à la mutilation et à la défiguration.

Les lieux sacrés voués à Érythnul s'élèvent généralement sur le site d'un carnage ou d'un acte de cruauté suprême. Dans les régions sauvages, les disciples d'Érythnul bâtissent leurs hideuses forteresses sur d'anciens champs de bataille. En ville, les temples d'Érythnul sont généralement tapis dans les quartiers miteux, de préférence sur les lieux d'un crime atroce.

ÉRYTHNUL

Barbare 10/Ensorceleur 10/Guerrier 10/Roublard 10

Extérieur de taille M (Chaos, Mal)

Rang divin : 15

Dés de vie : 20d8+220 (Extérieur), plus 10d12+110 (Barb), plus 10d4+110 (Ens), plus 10d10+110 (Gue), plus 10d6+110 (Rou) (1 250 pv)

Initiative : +15, frappe toujours en premier (+11 Dex, +4 Science de l'initiative, Initiative suprême)

Vitesse de déplacement : 21 m

CA : 73 (+11 Dex, +15 divin, +28 naturelle, +9 parade)

Attaques : *grande morgenstern +5 chaotique, effroyable et maudite* (+81/+76/+71/+66 corps à corps) ; ou sort (+71 contact au corps à corps ou +66 contact à distance)

Dégâts : *grande morgenstern +5 chaotique, effroyable et maudite* (2d6+46/19–20) ; ou selon sort

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, attaque sournoise +5d6, attaque handicapante.

Particularités : immunités divines, RD (50/+4), résistance au feu (35), comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 22,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (sangliers), pièges, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille, +1 contre les pièges), RM 47, aura divine (450 m, DD 33).

Jets de sauvegarde* : Réf +58, Vig +58, Vol +54.

Caractéristiques : For 42, Dex 33, Con 33, Int 24, Sag 24, Cha 29.

Compétences* : Acrobaties +51, Bluff +47, Concentration +79, Connaissance des sorts +62, Connaissances (mystères) +52, Crochetage +64, Déguisement +62, Déplacement silencieux +64, Désamorçage/sabotage +37, Détection +75, Diplomatie +28, Discrétion +64, Équilibre +28, Escalade +47, Fouille +60, Intimidation +81, Natation +47, Perception auditive +81, Psychologie +38, Renseignements +39, Saut +49, Scrutation +35, Utilisation d'objets magiques +47, Vol à la tire +66. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.

Dons : Arme de prédilection (morgenstern), Arme en main, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Création d'armes et d'armures magiques, Création de baguettes magiques, Destruction d'arme, Écriture des parchemins, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Extension d'effet, Extension de portée, Quintessence des sorts, Science de l'initiative, Science du combat à mains nues, Science du critique (morgenstern), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (morgenstern), Succession d'enchaînements, Uppercut.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Arme de prédilection divine (morgenstern), Avatar, Blessure sanglante, Célérité divine, Domaine supplémentaire (Duperie), Initiative suprême, Inspiration divine (rage), Messager de la mort, Modification de taille, Onde de Chaos, Présence terrifiante, Protection divine, Rage démultipliée (pouvoir unique, cf. ci-dessous), Sens des batailles, Spécialisation martiale divine (morgenstern), Trait divin, Trait divin de zone.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Pouvoirs magiques. Érythnul use de ces pouvoirs au niveau 25, à l'exception des sorts du Chaos et du Mal, qu'il lance au niveau 26. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 34 + niveau du sort. *Animation d'objets, antidétection, arme magique, arme spirituelle, arrêt du temps, aura maudite, barrière de lames, blasphème, cercle magique contre la Loi, cercle magique contre le Bien, changement d'apparence, colonne de feu, confusion, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Chaos et du Mal uniquement), *création de mort-vivant, double illusoire, écran, fracassement, invisibilité, leurre, manteau du Chaos, marteau du Chaos, métamorphose universelle, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir étourdissant, mot de pouvoir mortel, panoplie magique, parole du Chaos, profanation, protection contre la Loi, protection contre le Bien, puissance divine, rejet de la Loi, rejet du Bien, ténèbres maudites.*

Sorts d'ensorceleur (6/9/8/8/7/5 ; DD de base égal à 19 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, signature magique, son imaginaire* ; 1[er] – *contact glacial, coup au but, repli expéditif, serviteur invisible, ventriloquie* ; 2[e] – *cécité/surdité, détection de l'invisibilité, image imparfaite, image miroir* ; 3[e] – *dissipation de la magie, rapidité, vol* ; 4[e] – *assassin imaginaire, émotion* ; 5[e] – *télékinésie.*

Rage démultipliée (pouvoir divin saillant unique). Jusqu'à 15 fois par jour, Érythnul peut céder à une rage sanguinaire semblable au pouvoir divin de Rage divine (ce pouvoir remplace la capacité de barbare d'Érythnul). Chaque fois qu'il y a recours, ce pouvoir dure 1 heure. Quand il est enragé, Érythnul bénéficie d'un bonus de +5 aux jets d'attaque, de dégâts et de Volonté, et d'un bonus de +10 en Force et en Constitution. Il gagne également 100 points de vie temporaires. Par contre, il est victime d'un malus de –5 à la classe d'armure et ne saurait user de compétences ou pouvoirs exigeant quelque patience ou

concentration (déplacement silencieux, incantation de sorts, utilisation de pouvoirs divins saillants, etc.). Il peut mettre un terme à cette forme de rage quand il le souhaite.

Quand il est enragé, Érythnul change d'apparence aléatoirement durant chaque round. Reportez-vous à la table ci-dessous.

1d100	Forme adoptée
01–20	Gobelours
21–40	Gnoll
41–60	Humain
61–80	Ogre
81–100	Troll

Le changement d'apparence intervient en qualité d'action libre au début du tour d'Érythnul et dure jusqu'à son tour suivant. Cette nouvelle forme n'affecte pas ses caractéristiques, mais lorsqu'une arme lui inflige des dégâts, le sang qui coule de la plaie prend la forme d'une créature du type qu'il a adopté. Celle-ci attaque sur-le-champ les ennemis de son maître et combat jusqu'à la mort.

Voici les changements occasionnés tout au long de la rage meurtrière : CA 68 ; pv 1 350 ; Att +86/+81/+76/+71 au corps à corps (2d6+51/19–20, *grande morgenstern +5 chaotique, effroyable et maudite,*) ; Vig +63, Vol +59 ; For 52, Con 43 ; Concentration +84, Escalade +52, Natation +52, Saut +54.

Possessions. Érythnul manie *Agonie*, une *morgenstern +5* dont la tête ressemble au symbole sacré du dieu. L'arme affiche une tête de démon d'un côté et une tête de sanglier de l'autre. Elle possède les propriétés spéciales suivantes : chaotique, effroyable (cf. ci-dessous) et maudite.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids* : 4 kg.



Propriété spéciale d'arme : effroyable. Cette arme produit un gémissement surnaturel quand son porteur passe à l'attaque. Cet effet de terreur mentale et sonique affiche un rayonnement de 18 mètres de diamètre. Les alliés du personnage ne sont pas affectés, mais tout ennemi qui n'est pas la cible directe de l'attaque doit effectuer un jet de Volonté (DD 16). En cas d'échec, il est secoué pendant 3d6 rounds. La cible directe de l'attaque est paniquée pendant 3d6 rounds si elle rate son jet de sauvegarde. En cas de réussite, l'ennemi ne peut plus être affecté par la propriété de l'arme durant une journée entière.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'armes et d'armures magiques, *terreur*. *Prix de vente* : bonus de +3.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Érythnul fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence et de niveau de lanceur de sorts. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Érythnul voit, entend, touche et sent dans un rayon de 22,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 22,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire son titre) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 15 heures au maximum.

Perception des attributions. Érythnul ressent tout acte de haine, de jalousie, de malice, de brutalité ou de destruction au moment où se déroule l'événement puis quinze semaines après qu'il ait eu lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Érythnul peut briser tout objet de son choix si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. De même, il peut utiliser les compétences Crochetage et Désamorçage/sabotage, mais seulement si le DD est de 25 ou moins. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Érythnul est à même de créer des armures, des armes courantes et de guerre, et tout objet suscitant la terreur, comme une *baguette de terreur* ou des *timbales de panique*. Toutefois, le prix de vente d'un tel article ne saurait dépasser 200 000 po.

Avatars

Les avatars d'Érythnul ressemblent à ce dernier. Il les charge de semer peur et mort, le plus souvent pour son bon plaisir.

Avatar d'Érythnul. Semblable à Érythnul, sauf : rang divin 7 ; Init +15 ; CA 57 (contact 37, pris au dépourvu 57) ; Att +73/+68/+63/+58 corps à corps (2d6+38/19–20, *grande morgenstern +5 chaotique, effroyable et maudite*), ou sort (+63 contact au corps à corps ou +58 contact à distance) ; Part RD (42/+4), résistance au feu (27), RM 39, aura divine (210 m, DD 25) ; JS Réf +50, Vig +50, Vol +46 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 8.

Pouvoirs divins saillants. Arme de prédilection divine (morgenstern), Inspiration divine (rage), Modification de taille, Onde de Chaos, Présence terrifiante, Protection divine, Rage démultipliée (pouvoir unique, cf. ci-dessus), Spécialisation martiale divine (morgenstern).

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 17 ; DD des jets de sauvegarde égal à 27 + niveau du sort. Privé du pouvoir divin de Domaine supplémentaire, l'avatar d'Érythnul n'a pas accès au domaine de la Duperie et aux pouvoirs magiques suivants : *antidétection, arrêt du temps, changement d'apparence, confusion, double illusoire, écran, invisibilité, leurre, métamorphose universelle.*

Rage démultipliée. Lorsque l'avatar d'Érythnul est enragé, voici les changements qui s'appliquent : CA 52 ; Att +78/+72/+68/+63 corps à corps (2d6+43/19–20, *grande morgenstern +5 chaotique, effroyable et maudite*) ; Vig +55, Vol +51 ; Concentration +76, Escalade +41, Natation +44, Saut +46.

FHARLANGHN

Celui Qui Campe à l'Horizon

Dieu intermédiaire



Symbole : disque arborant une courbe surmontée d'un croissant de lune renversé

Plan d'origine : plan Matériel

Alignement : neutre

Attributions : horizons, distances, voyages, routes

Adorateurs : bardes, voyageurs, marchands

Alignements des prêtres : CN, LN, N, NM, NB

Domaines : Chance, Protection, Voyage

Arme de prédilection : bâton

Illus. de W. Reynolds & D. Cramer

Fharlanghn, le dieu des routes, est un vieil homme à la peau hâlé et parcheminée et au regard pétillant. Il porte des vêtements quelconques, généralement constitués de cuir et de toile bise, et toujours crottés en raison de ses voyages. Il parcourt les routes et sentiers du plan Matériel, saluant poliment les voyageurs dont il croise le chemin. Fharlanghn est toujours heureux de converser avec quelqu'un, mais jamais trop longtemps.

Dogme

Fharlanghn est le protecteur des voyageurs, quelle que soit leur route.

Il insiste sur le fait que les individus doivent voyager et découvrir de nouvelles choses. Le monde n'est pas immuable et l'on a parfois besoin de nouvelles perspectives ou d'une nouvelle demeure. Pour plus d'inspiration, autant se tourner vers l'horizon.

Clergé et temples

Les prêtres de Fharlanghn parcourent le monde à la recherche de nouvelles choses. Ils apprécient les vêtements marron et verts. Ils bénissent et guident parfois les caravanes, explorent des contrées inconnues, réalisent des missions de reconnaissance pour le compte d'armées et de colons, et couchent sur le papier des récits de voyage. Ils font également office de traducteurs et de diplomates. Nombre jouent aussi le rôle de géomètre et d'ingénieur, aidant ainsi à bâtir des routes, des ponts et des ports. D'autres se chargent de produire des articles se rapportant aux voyages, qu'il s'agisse de chaussures ou de navires. Quel que soit leur champ de compétence, les prêtres de Fharlanghn sont constamment en mouvement, et un personnage se rendant plusieurs fois dans un même temple y rencontrera certainement des officiants différents.

Les chapelles consacrées à Fharlanghn sont courantes au bord des grands axes. Ces temples abritent généralement les voyageurs en quête d'un abri ou de protection.

FHARLANGHN

Barde 20/Prêtre 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 14
Dés de vie : 20d8+180 (Extérieur), plus 20d6+180 (Bard), plus 20d8+180 (Prê) (980 pv)
Initiative : +21, agit toujours en premier (+17 Dex, +4 Science de l'initiative, Initiative suprême)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 79 (+17 Dex, +14 divin, +27 naturelle, +11 parade)
Attaques : *bâton +5 gardien* (+64/+59/+54/+49 corps à corps), *bâton +5 de rapidité* (+64/+64/+59 corps à corps) ; ou sort (+61 contact au corps à corps ou +71 contact à distance)
Dégâts : *bâton +5 gardien* (1d6+12), *bâton +5 de rapidité* (1d6+8) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : renvoi des morts-vivants 14 fois par jour, pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD (49/+4), résistance au feu (34), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 21 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, savoir bardique +30, musique de barde 20 fois par jour (contre-chant, *fascination*, inspiration, encouragement, inspiration héroïque, *suggestion*), RM 46, aura divine (420 m, DD 35).
Jets de sauvegarde : Réf +63, Vig +55, Vol +53.
Caractéristiques : For 24, Dex 45, Con 28, Int 31, Sag 25, Cha 33.
Compétences* : Acrobaties +44, Artisanat (travail de la pierre) +47, Artisanat (travail du bois) +47, Artisanat (travail du cuir) +47, Bluff +53, Concentration +69, Connaissance des sorts +57, Connaissances (architecture et ingénierie) +47, Connaissances (géographie) +47, Connaissances (nature) +47, Connaissances (religion) +47, Déplacement silencieux +54, Diplomatie +84, Discrétion +54, Dressage +48, Équilibre +56, Détection +23, Équitation (chevaux) +56, Estimation +35, Intimidation +29, Natation +26, Perception auditive +46, Premiers secours +34, Profession (cartographe) +67, Profession (géomètre) +67, Profession (herboriste) +44, Profession (ingénieur) +67, Profession (marin) +67, Profession (scribe) +67, Psychologie +57, Représentation +38, Saut +23, Scrutation +57, Sens de la nature +44, Utilisation d'objets magiques +48.
*Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Ambidextrie, Attaque éclair, Attaques réflexe, Augmentation d'intensité, Combat à deux armes, Course, Création d'objets merveilleux, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Extension d'effet, Extension de durée, Extension de portée, Pistage, Quintessence des sorts, Science de l'initiative, Science du combat à deux armes, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Vigilance.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Avatar, Célérité divine, Déplacement instantané, Don de la vie, Éreintement, Formation de sentier (pouvoir unique, cf. ci-dessous), Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Grand pas, Initiative suprême, Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Protection divine de zone, Trait divin, Trait divin de zone.

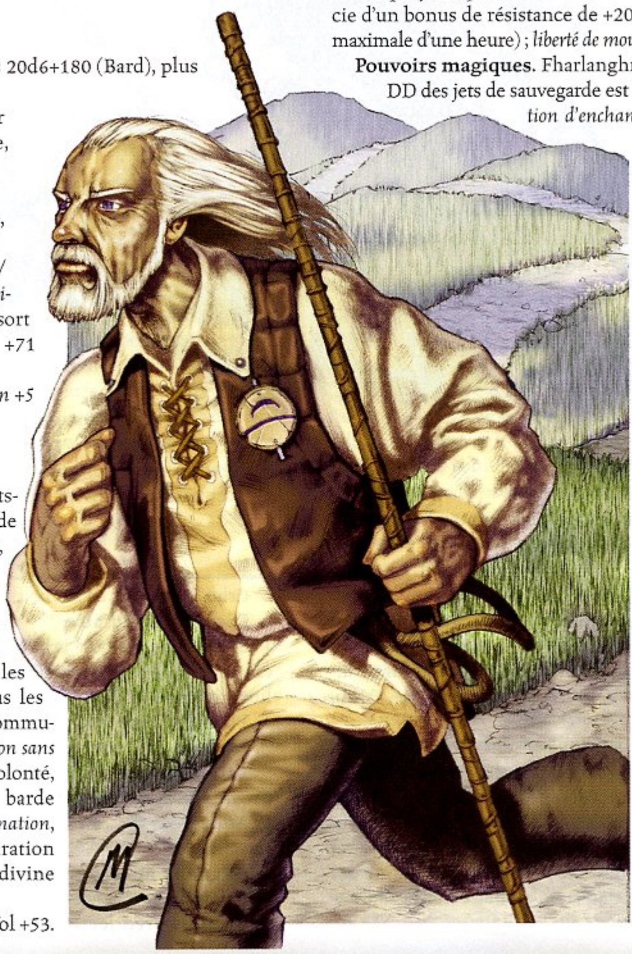
Pouvoirs de domaines. Peut relancer un jet de dés qu'il vient d'effectuer, 14 fois par jour ; *protection divine*, 14 fois par jour (la créature touchée bénéficie d'un bonus de résistance de +20 au prochain jet de sauvegarde, durée maximale d'une heure) ; *liberté de mouvement*, 20 rounds par jour.

Pouvoirs magiques. Fharlanghn use de ces pouvoirs au niveau 24. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 35 + niveau du sort. *Aide, annulation d'enchantement, aura sacrée, bouclier entropique, champ de force, double illusoire, esprit impénétrable, immunité contre les sorts, liberté de mouvement, localisation d'objet, miracle, orientation, porte de phase, porte dimensionnelle, projection astrale, protection d'autrui, protection contre les énergies destructives, repli expéditif, renvoi des sorts, résistance à la magie, sanctuaire, sphère prismatique, téléportation sans erreur, vol, zone d'antimagie.*

Sorts de barde (4/7/7/7/6/ 6/6 ; DD de base égal à 21 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, ouverture/fermeture, prestidigitation, réparation* ; 1er – *alarme, charme-personne, graisse, serviteur invisible, ventriloquie* ; 2e – *détection de pensées, hypnose des animaux, image miroir, nuée grouillante, poussière scintillante* ; 3e – *confusion, émotion, lenteur, manipulation des sons, rapidité* ; 4e – *cri, détection de la scrutation, immobilisation de monstre, invisibilité suprême, terrain hallucinatoire* ; 5e – *brume mentale, contrôle de l'eau, double illusoire, leurre, mirage* ; 6e – *contrôle du climat, projection d'image, scrutation ultime, voile.*

Sorts de prêtre (6/8/8/8/7/ 7/6/6/5/5 ; DD de base égal à 17 + niveau du sort).

Formation de sentier (pouvoir divin saillant unique). Après s'être



Illus. by M. Cavotta

concentré pendant 10 minutes, Fharlanghn peut façonner une zone ayant jusqu'à 42 mètres de côté et 3 mètres de profondeur pour créer un sentier, une route, un tunnel ou un pont. Il peut également employer ce pouvoir pour dégager un obstacle, comme un tas de neige ou les débris d'une tempête. Il lui est également possible d'augmenter la longueur de la zone en réduisant tout simplement sa largeur(par exemple 21 mètres sur 84 mètres, ou 3 mètres sur 588 mètres). Ce pouvoir est semblable au sort de *glissement de terrain* en ce sens qu'il ne déchire pas violemment la croûte terrestre. En fait, il crée des vagues de crêtes et de creux qui agitent la terre jusqu'à atteindre le résultat escompté. Les arbres, bâtiments et formations rocheuses ne sont guère affectés, sauf si la topographie même du terrain est modifiée.

La zone ainsi façonnée peut parfaitement inclure des ponts et digues constitués de matériaux du cru (comme un pont de bois ou un mur de soutènement en pierre).

Contrairement à *glissement de terrain*, ce pouvoir affecte la roche et permet de creuser. Par contre, il est trop lent pour piéger ou ensevelir une créature.

Possessions. *Compagnon de Route*, le bâton de Fharlanghn, est une arme double et les deux extrémités affichent un bonus d'altération de +5. L'une possède la propriété spéciale gardienne et l'autre rapidité.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids* : 2,5 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Fharlanghn fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Fharlanghn voit, entend, touche et sent dans un rayon de 21 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 21 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire son titre) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 14 heures au maximum.

Perception des attributions. Fharlanghn ressent le début et la fin de tout voyage d'au moins une lieue au moment où se déroule l'événement, puis quatorze semaines après qu'il ait eu lieu. Il est également conscient de la construction et de la destruction de tout pont, route, tunnel ou véhicule.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Fharlanghn peut user des compétences Artisanat (travail de la pierre), Artisanat (travail du bois), Artisanat (travail du cuir), Profession (cartographe), Profession, (géomètre) Profession (herboriste), Profession (ingénieur), Profession (marin) ou Profession (scribe), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Fharlanghn est à même de créer tout objet en rapport avec le voyage ou le mouvement au sein d'un même plan, comme des *bottes de sept lieues* ou un *tapis volant*. Toutefois, le prix de vente d'un tel article ne saurait dépasser 200 000 po.

Avatars

Fharlanghn a rarement recours à ses avatars, car il préfère parcourir lui-même le monde. Quand il charge l'un d'eux d'une mission, c'est généralement pour aider un voyageur dans le besoin ou accompagner un grand explorateur au départ d'un périple.

Avatar de Fharlanghn. Semblable à Fharlanghn, sauf : rang divin 7 ; CA 65 (contact 45, pris au dépourvu 48) ; Att +57/+52/+47/+42 corps à corps (1d6+12, *bâton +5 gardien*) et +57/+57/+52 corps à corps (1d6+8, *bâton +5 de rapidité*), ou sort (+54 contact au corps à corps ou +64 contact à distance) ; Part RD (42/+4), résistance au feu (27), RM 39, aura divine (210 m, DD 28) ; JS Réf +56, Vig +48, Vol +45 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 7.

Pouvoirs divins saillants. Célérité divine, Déplacement instantané, Éreintement, Formation de sentier (pouvoir unique, cf. ci-dessus), Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Grand pas, Initiative suprême, Protection divine.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 17 ; DD des jets de sauvegarde égal à 28 + niveau du sort.

GARL BRILLEDOR

Le Bouffon, le Protecteur Bienveillant, le Sublime Joyau, le Brillant



Dieu supérieur
Symbole : une pépite d'or
Plan d'origine : Bytopie
Alignement : neutre bon
Attributions : gnomes, humour, astuce, illusion, taille de gemmes, création de bijoux
Adorateurs : gnomes, illusionnistes, joailliers, farceurs
Alignements des prêtres : CB, NB, LB
Domaines : Bien, Duperie, Protection
Arme de prédilection : hache d'armes

Dieu des gnomes, Garl Brilledor est un beau gnome à la peau dorée qui arbore des gemmes étincelantes en guise d'yeux. Il est impeccablement vêtu et revêt généralement une queue-de-pie et des chausses en soie. Il porte toujours beaucoup de bijoux et d'or.

Garl Brilledor découvrit les gnomes et les guida dans le monde. Depuis, il est leur protecteur. Même si toutes ses victimes ne rient pas forcément de ses frasques, il est connu pour ses farces et plaisanteries à l'encontre des autres dieux. Jadis, il fit s'effondrer la caverne de Kurtulmak et depuis, tous deux sont de grands ennemis.

Dogme

Garl soutient une doctrine basée sur le sens pratique mêlé à l'humour. L'ignorance et la complaisance sont dangereuses, et il pousse ses ouailles à explorer le monde qui les entoure mais également à faire preuve d'innovation. Garl est aussi persuadé que l'esprit doit l'emporter sur la force. À ce sujet, il enseigne que l'humiliation d'un ennemi vaut parfois mieux que sa mort ou sa capture.

Clergé et temples

Les prêtres de Garl sont les gardiens et les professeurs des communautés gnomes. Ils surveillent constamment les créatures hostiles (en particulier les kobolds) et apprennent aux jeunes à user de sens pratique tout en faisant preuve d'humour. Selon eux, cette approche divertit les plus jeunes et rend leur apprentissage d'autant plus facile.

Les prêtres de Garl consignent également dans leurs archives de nombreux sorts d'illusion (le plus souvent sous la forme de grimoires et de parchemins), farces, pièges et autres récits. Comme le disent les prêtres eux-mêmes, plus une histoire est longue, meilleure elle est. Bien sûr, tout cela est question d'opinion. À l'instar de leur divinité tutélaire, les prêtres de Garl adorent l'or et les joyaux.

Ils bâtissent peu de temples, préférant pratiquer le culte dans de petites chapelles où les gnomes se recueillent et se réunissent. Ces sanctuaires sont toujours construits de façon à être aisément défendables face à des forces hostiles et les prêtres les remplissent de belles choses. Les chapelles incluent habituellement un piège au moins destiné à décourager les intrus potentiels. Ils sont rarement mortels, mais souvent bizarres.

GARL BRILLEDOR

Illusionniste 12/Prêtre 14/Roublard 16
Extérieur de taille P (Bien)
Rang divin : 18
Dés de vie : 20d8+160 (Extérieur), plus 12d4+96 (Ill), plus 14d8+112 (Prê), plus 16d6+128 (Rou) (912 pv)
Initiative : +16 (+12 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 15 m
CA : 84 (+1 taille, +12 Dex, +18 divin, +31 naturelle, +12 parade)
Attaques* : *hache d'armes +5 dansante, de rapidité et spectrale*, (+72/+72/+67/+62/+57 corps à corps) ; ou sort (+66 contact au corps à corps ou +72 contact à distance). *Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez un dé pour déterminer s'il porte un coup critique.
Dégâts* : *hache d'armes +5 dansante, de rapidité et spectrale* (1d8+14/x3) ; ou selon sort. *Inflige toujours le maximum de dégâts (hache d'armes, 22 points).
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Illus. de D. Cramer

Attaques spéciales : attaque sournoise +8d6 (48 points), attaque handicapante, roulé-boulé, esquive surnaturelle, renvoi des morts-vivants 15 fois par jour, pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.

Particularités : caractéristiques raciales des gnomes, immunités divines, RD (53/+4), résistance au feu (38), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 27 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (blaireaux), pièges, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille, +2 contre les pièges), RM 70, aura divine (27 km, DD 35).

Jets de sauvegarde* : Réf +63, Vig +59, Vol +63.
*Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.

Caractéristiques : For 22, Dex 34, Con 26, Int 42, Sag 30, Cha 34.

Compétences* : Acrobaties +39, Alchimie +87, Artisanat (conception de pièges) +90, Artisanat (taille de gemmes) +90, Artisanat (travail de la pierre) +51, Artisanat (travail du métal) +90, Bluff +89, Concentration +74, Connaissance des sorts +99, Connaissances (architecture et ingénierie) +72, Connaissances (géographie) +49, Connaissances (histoire) +49, Connaissances (mystères) +66, Connaissances (religion) +52, Contrefaçon +53, Crochetage +76, Déplacement silencieux +72, Décryptage +53, Déguisement +66, Désamorçage/sabotage +73, Détection +72, Diplomatie +80, Discrétion +93, Équilibre +74, Escalade +43, Estimation +76, Évasion +49, Fouille +80, Intimidation +36, Langage secret +53, Maîtrise des cordes +39, Perception auditive +66, Psychologie +70, Renseignements +49, Représentation +53, Saut +26, Scrutation +83, Sens de l'orientation +47, Vol à la tire +78. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.

Dons : Ambidextrie, Arme de prédilection (hache d'armes), Attaque éclair, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Création d'anneaux magiques, Création d'objets merveilleux, École renforcée (Illusion), École supérieure (Illusion), Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Esquive, Expertise du combat, Magie de guerre, Parade de projectiles, Préparation de potions, Science de l'initiative, Science du combat à mains nues, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.



Illus. de M. Cavotta

Caractéristiques raciales des gnomes. Vision nocturne, bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions, bonus de +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes, bonus d'esquive de +4 contre les géants, *lumières dansantes*, *prestidigitation* et *son imaginaire* 1 fois par jour (niveau 1 de lanceur).

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Arme tueuse (kobolds), Avatar, Contrôle de créatures (gnomes), École divine (Illusion), Éloquence divine, Esquive divine, Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Genèse divine, Maîtrise de la magie profane, Métamagie automatique (sorts de magicien à incantation rapide), Métamagie automatique (sorts de magicien à incantation silencieuse), Métamagie automatique (sorts de magicien à incantation statique), Modification de taille, Protection divine, Protection divine de zone, Résistance à la magie augmentée, Sens des batailles, Sorts de magicien spontanés, Trait divin, Trait divin de zone, Vision divine.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts : *protection divine*, 18 fois par jour (la créature visée bénéficie d'un bonus de résistance de +14 au prochain jet de sauvegarde, durée maximale d'une heure).

Pouvoirs magiques. Garl use de ces pouvoirs au niveau 28, à l'exception des sorts du Bien, qu'il lance au niveau 29. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 35 + niveau du sort. *Aide, antidétection, aura sacrée, arrêt du temps, barrière de lames, cercle magique contre le Mal, champ de force, changement d'apparence, châtiment sacré, confusion, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien uniquement), *double illusoire, écran, esprit impénétrable, immunité contre les sorts, invisibilité, leurre, métamorphose universelle, parole sacrée, protection contre le Mal, protection contre les énergies destructives, protection d'autrui, rejet du Mal, résistance à la magie, sanctuaire, sphère prismatique, zone d'antimagie.*

Sorts de prêtre (6/9/9/7/7/6/6/4 ; DD de base égal à 20 + niveau du sort, ou 38 + niveau du sort en ce qui concerne les illusions).

Sorts de magicien (5/9/9/9/7/7/6 ; DD de base égal à 25 + niveau du sort, ou 43 + niveau du sort en ce qui concerne les illusions). Écoles proscrites : Divination et Nécromancie.

Possessions. Garl porte *Arumdina*, une *hache d'armes +5 dansante, de rapidité et spectrale.*

Niveau de lanceur de sorts : 25. *Poids* : 3,5 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu supérieur, Garl obtient automatiquement le meilleur résultat possible aux jets de dés (parmi lesquels les jets d'attaque, de dégâts, de compétence et de sauvegarde). Enfin, il est immortel.

Perceptions. Garl voit (par le biais de sa vision normale ou de sa vision nocturne), entend, touche et sent dans un rayon de 27 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 27 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 18 heures au maximum.

Perception des attributions. Garl ressent tout ce qui affecte le bien-être des gnomes dix-huit semaines avant que l'événement ne se produise et en conserve la sensation dix-huit semaines après qu'il ait eu lieu. Il est également conscient de tout gnome faisant de l'humour, usant d'illusions ou créant un bijou.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Garl peut utiliser Artisanat (taille de gemmes), Artisanat (conception de pièges), Artisanat (travail de la pierre) ou Artisanat (travail du métal), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 30. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 20 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Garl est capable de créer des gemmes magiques, comme une *gemme de vision*, les diverses *statuettes merveilleuses*, des objets incrustés de joyaux, comme le *heaume de mille feux*, et tous les anneaux magiques.

Avatars

Garl charge ses avatars de parcourir les terres gnomes, d'éviter tout ennui aux siens et de leur faire partager plaisanteries et artisanat. Parfois, il les envoie ailleurs, juste pour voir ce que devient le reste du monde et pour faire des farces à de prétentieux mortels. Les avatars de Garl ressemblent généralement à des gnomes, mais ils peuvent être de tout sexe et issus de n'importe quelle espèce.

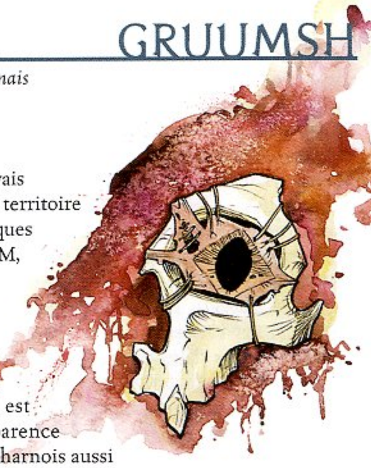
➧Avatar de Garl Brilledor. Semblable à Garl, sauf : rang divin 9 ; CA 66 (contact 44, pris au dépourvu 54) ; Att +63/+63/+58/+53/+48 corps à corps (1d8+14/x3, *hache d'armes +5 dansante, de rapidité et spectrale*), ou sort (+57 contact au corps à corps ou +63 contact à distance) ; Part RD (44/+4), résistance au feu (29), RM 61, aura divine (270 m, DD 26) ; JS Réf +54, Vig +50, Vol +52 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 9.

Pouvoirs divins saillants. Arme tueuse (kobolds), Contrôle de créatures (kobolds), École divine (Illusion), Éloquence divine, Esquive divine, Maîtrise de la magie profane, Métamagie automatique (sorts de magicien à incantation rapide), Protection divine, Sorts de magicien spontanés, Trait divin, Vision divine.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 19 ; DD des jets de sauvegarde égal à 26 + niveau du sort.

Sorts. Comme Garl, si ce n'est que le DD des jets de sauvegarde des illusions de prêtre est égal à 29 + niveau du sort, et que le DD des jets de sauvegarde des illusions de magicien est égal à 34 + niveau du sort.

GRUUMSH



Le Borgne, Celui Qui Ne Dort Jamais
Dieu supérieur
Symbole : une orbite vide
Plan d'origine : Achéron
Alignement : chaotique mauvais
Attributions : orques, guerre, territoire
Adorateurs : orques, demi-orques
Alignements des prêtres : CM, CN, NM
Domaines : Chaos, Force, Guerre, Mal
Arme de prédilection : lance

Gruumsh, le dieu des orques, est chaotique mauvais. Il a l'apparence d'un orque massif et porte un harnois aussi noir que la nuit. Il possède un œil unique au-dessus du nez. Il voue une haine toute particulière à Corellon Larethian, Moradin et tous leurs disciples. Jadis, Corellon Larethian parvint à arracher l'un des yeux de Gruumsh lors d'une rixe qui les opposa. Certains prêtres orques remettent en cause cette version des faits, prétendant que le dieu des elfes lui déroba cet œil parce qu'il ne pouvait vaincre Gruumsh en combat loyal.

Dogme

Gruumsh exige de ses disciples qu'ils soient forts, qu'ils débarrassent leurs rangs des faibles et qu'ils s'emparent de toute terre légitimement leur (c'est-à-dire de tout ce qui leur tombe sous la main). Il ne tolère aucun signe de bienveillance au sein de ses ouailles. La guerre est son credo, mais il n'a rien contre une simple colonisation de temps à autres.

Gruumsh méprise tout ce qui n'est pas orque ou de facture orque, et il déteste plus particulièrement les elfes (rapport à son œil). Il éprouve une malice semblable à l'égard des nains, qui contestèrent aux orques le contrôle des montagnes avant de l'emporter. Mais selon Gruumsh, tout ceci n'est que temporaire.

Clergé et temples

Les prêtres de Gruumsh font tout ce qui est en leur pouvoir pour devenir les chefs ou les conseillers de leur communauté. Ils veillent également à l'élimination des faibles et des malades. Ils sont généralement équipés pour se battre.

Un temple consacré à Gruumsh s'élève au cœur de toute communauté orque. Il s'agit de lieux oppressants, où règne une odeur de fumée âcre et de sang. Tous renferment des cellules où l'on mène des sacrifices au nom de Gruumsh et certains abritent également des arènes de gladiateurs.

GRUUMSH

Guerrier 20/Prêtre 9/Barbare 9
Extérieur de taille M (Chaos, Mal, orques)
Rang divin : 16
Dés de vie : 20d8+220 (Extérieur), plus 20d10+220 (Gue), plus 9d8+99 (Prê), plus 9d12+99 (Barb) (1 178 pv)
Initiative : +11 (+7 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 12 m (harnois, vitesse de déplacement de base de 21 m)
CA : 78 (+1 Dex, +16 divin, +29 naturelle, +13 armure [*harnois +5 de défense lourde*], +9 parade)
Attaques* : *pique +5 acérée, chaotique et maudite* (+83/+78/+73/+68 corps à corps) ; ou sort (+73 contact au corps à corps ou +62 contact à distance). *Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez un dé pour déterminer s'il porte un coup critique.
Dégâts* : *pique +5 acérée, chaotique et maudite* (1d8+50/18–20/x3) ; ou selon sort. *Inflige toujours le maximum de dégâts (hache d'armes, 22 points).
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m (3 m avec la pique)
Attaques spéciales : intimidation des morts-vivants 12 fois par jour, pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : caractéristiques raciales des orques, immunités divines, RD (67/+5), immunité contre le feu, incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 24 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, déplacement accéléré, rage 3 fois par jour, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille), RM 48, aura divine (24 km, DD 35).
Jets de sauvegarde* : Réf +54, Vig +60, Vol +56. *Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.
Caractéristiques : For 46, Dex 25, Con 33, Int 24, Sag 25, Cha 29.
Compétences* : Artisanat (fabrication d'armes) +84, Artisanat (fabrication d'armures) +84, Artisanat (travail de la pierre) +55, Artisanat (travail du métal) +61, Bluff +48, Concentration +62, Connaissance des sorts +41, Connaissances (histoire) +46, Connaissances (mystères) +58, Connaissances (religion) +36, Détection +57, Diplomatie +31, Escalade +62, Fouille +55, Intimidation +59, Natation +67, Perception auditive +60, Psychologie +52, Saut +62, Scrutation +46, Sens de la nature +32. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (pique), Arme en main, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Course, Création d'armes et d'armures magiques, Destruction d'arme, Efficacité des sorts accrue, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Extension d'effet, Incantation statique, Pistage, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du critique (pique), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (pique), Succession d'enchaînements, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

Caractéristiques raciales des orques. Vision dans le noir, malus de –1 aux jets d'attaque en pleine lumière.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Arme de prédilection divine (pique), Arme tueuse (elfes), Arme tueuse (nains), Avatar, Blessure sanglante, Brouillard de guerre (pouvoir unique, cf. ci-dessous), Contrôle de créatures (orques), Domaine supplémentaire (Chaos), Frappe dévastatrice, Maîtrise divine des batailles, Messager de la mort, Modification de forme, Modification de taille, Pouvoir de vie et de mort, Protection divine, Réduction des dégâts augmentée, Sens des batailles, Spécialisation martiale divine (pique), Trait divin, Trait divin de zone.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; exploit physique, 16 fois par jour (bonus d'altération de +9 en Force pendant 1 round) ; lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Pouvoirs magiques. Gruumsh use de ces pouvoirs au niveau 28, à l'exception des sorts du Chaos et du Mal, qu'il lance au niveau 29. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 35 + niveau du sort. *Animation d'objets, arme magique, arme spirituelle, aura maudite, barrière de lames, blasphème, cercle magique contre la Loi, cercle magique contre le Bien, colonne de feu, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Chaos ou du Mal uniquement), *création de mort-vivant, endurance aux énergies destructives, force de taureau, force du colosse, fracassement, immunité contre les sorts, main broyeuse de Bigby, manteau du Chaos, marteau du Chaos, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir étourdissant, mot de pouvoir mortel, panoplie magique, parole du Chaos, peau de pierre, poigne de Bigby, poing de Bigby, profanation, protection contre la Loi, protection contre le Bien, puissance divine, rejet de la Loi, rejet du Bien, ténèbres maudites.*

Rage. Voici les modifications à apporter à Gruumsh quand il est enragé : CA 76 ; pv 1 294 ; Att +85/+80/+75/+70 corps à corps (1d8+52/18–20/x3, *pique +5 acérée, chaotique et maudite*, dégâts maximum de 60 points) ; Vig +62, Vol +54 ; For 50, Con 37 ; Escalade +64, Natation +69, Saut +64. Cette rage dure 16 rounds, puis il se sent fatigué jusqu'à la fin de la rencontre.

Sorts de prêtre (6/7/7/6/4/3/ ; DD de base égal à 17 + niveau du sort).

Brouillard de guerre (pouvoir divin saillant unique). Gruumsh est capable de produire un nuage de fumée noire et âcre. Son corps en est le point d'origine et le voile recouvre une étendue de 9 mètres de rayon et de 3 mètres de haut. Ses effets sont en tout point comparables à un sort de *brume mortelle*. Le DD du jet de sauvegarde est de 37.

Possessions. Gruumsh porte *Pique Sanglante*, une *lance+5 acérée, chaotique et maudite* qui infligent les dégâts d'une pique. *Pique Sanglante* peut adopter n'importe quelle taille entre celle d'une demi-pique et d'une

Illus. de D. Cramer

pique. Cela augmente l'allonge de Gruumsh de 1,50 m (par exemple, Gruumsh a une allonge de 3 mètres quand il est de taille M). En raison de la taille variable de *Pique Sanglante*, Gruumsh peut attaquer tous les ennemis qui lui sont adjacents.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids* : 4,5 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu supérieur, Gruumsh obtient automatiquement le meilleur résultat possible aux jets de dés (parmi lesquels les jets d'attaque, de dégâts, de compétence et de sauvegarde). Enfin, il est immortel.

Perceptions. Gruumsh voit (par le biais de sa vision normale ou de sa vision dans le noir), entend, touche et sent dans un rayon de 24 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 24 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 16 heures au maximum.

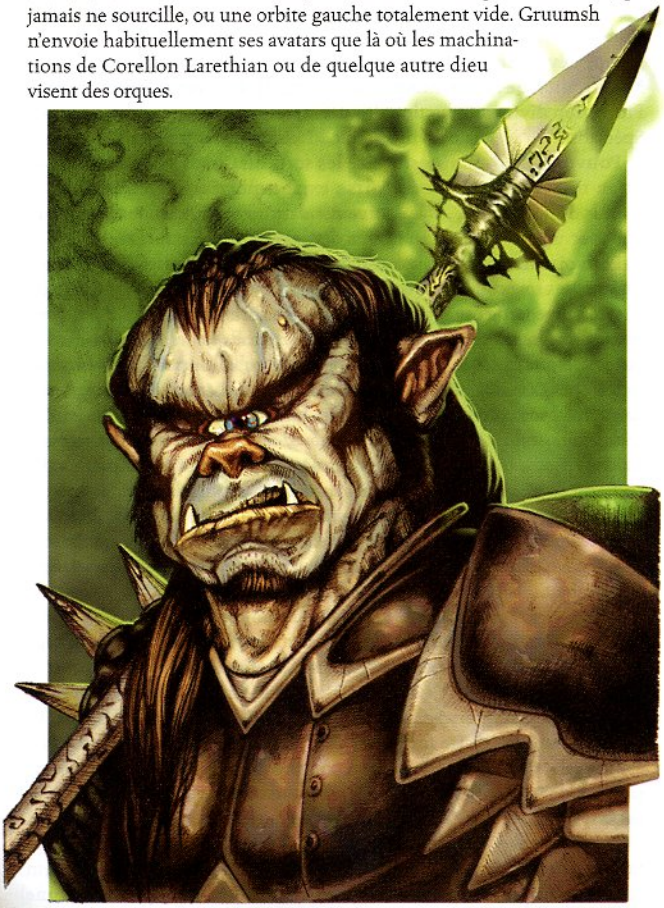
Perception des attributions. Gruumsh ressent tout ce qui affecte le bien-être des orques seize semaines avant que l'événement ne se produise et en conserve la sensation seize semaines après qu'il ait eu lieu. Il est également conscient de tout orque combattant, se livrant à la guerre et perdant ou gagnant des terres.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Gruumsh peut utiliser Artisanat (fabrication d'armes), Artisanat (fabrication d'armures), Artisanat (travail de la pierre) ou Artisanat (travail du métal), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 30. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 20 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Gruumsh peut créer tous les types d'armes et d'armures.

Avatars

Les avatars de Gruumsh sont toujours de gros mâles orques vêtus d'un harnois totalement noir. Parfois, ils arborent un unique œil central, qui jamais ne sourcille, ou une orbite gauche totalement vide. Gruumsh n'envoie habituellement ses avatars que là où les machinations de Corellon Larethian ou de quelque autre dieu visent des orques.



Illus. de M. Cavotta & D. Cramer

Avatar de Gruumsh. Semblable à Gruumsh, sauf : rang divin 8 ; CA 62 (contact 26, pris au dépourvu 62) ; Att +75/+70/+65/+60 corps à corps (1d8+42/x3, *pique +5 acérée, chaotique et maudite*), ou sort (+65 contact au corps à corps ou +54 contact à distance) ; Part RD (43/+4), RM 40, aura divine (240 m, DD 27) ; JS Réf +46, Vig +52, Vol +46 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 8.

Pouvoirs divins saillants. Arme de prédilection divine (pique), Arme tueuse (elfes), Arme tueuse (nains), Blessure sanglante, Brouillard de guerre (pouvoir unique, cf. ci-dessus), Contrôle de créatures (orques), Domaine supplémentaire (Chaos), Maîtrise divine des batailles, Protection divine, Spécialisation martiale divine (pique).

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 20 ; DD des jets de sauvegarde égal à 27 + niveau du sort.

Rage. Voici les changements qui affectent les avatars de Gruumsh tant qu'ils sont enragés : CA 60 ; Att +77/+72/+67/+62 corps à corps (1d8+44/18–20/x3, *pique +5 acérée, chaotique et maudite*) ; Vig +54, Vol +46 ; Escalade +56, Natation +61, Saut +56.

HÉRONÉUS

L'Invincible
Dieu intermédiaire
Symbole : poing renfermant un éclair
Plan d'origine : Céleste
Alignement : loyal bon
Attributions : courage, chevalerie, justice, honneur, guerre, audace
Adorateurs : paladins, guerriers, moines, juges, gardes
Alignements des prêtres : LB, LN, NB
Domaines : Bien, Guerre, Loi
Arme de prédilection : épée longue



Dieu de la bravoure, Héronéus est un humain de grande taille, à la peau cuivrée, aux cheveux châtain roux et aux yeux ambrés. Il porte une splendide cotte de mailles et une épée longue. Il livre la guerre au Mal sous toutes ses formes, en particulier à son demi-frère et grand rival, Hextor.

Dogme

Héronéus attend de ses fidèles qu'ils défendent les idéaux de la chevalerie et de la justice et qu'ils voient l'adversité comme un défi de plus. Le monde est un lieu dangereux où ceux qui protègent la veuve et l'orphelin ont décidément de quoi s'occuper. Il exhorte ses disciples à se conduire constamment avec honneur, à défendre en actes et non en paroles les vertus que sont la justice et la chevalerie. Selon Héronéus, ceux qui affrontent le danger avec assurance et calme ne peuvent que l'emporter sur le Mal.

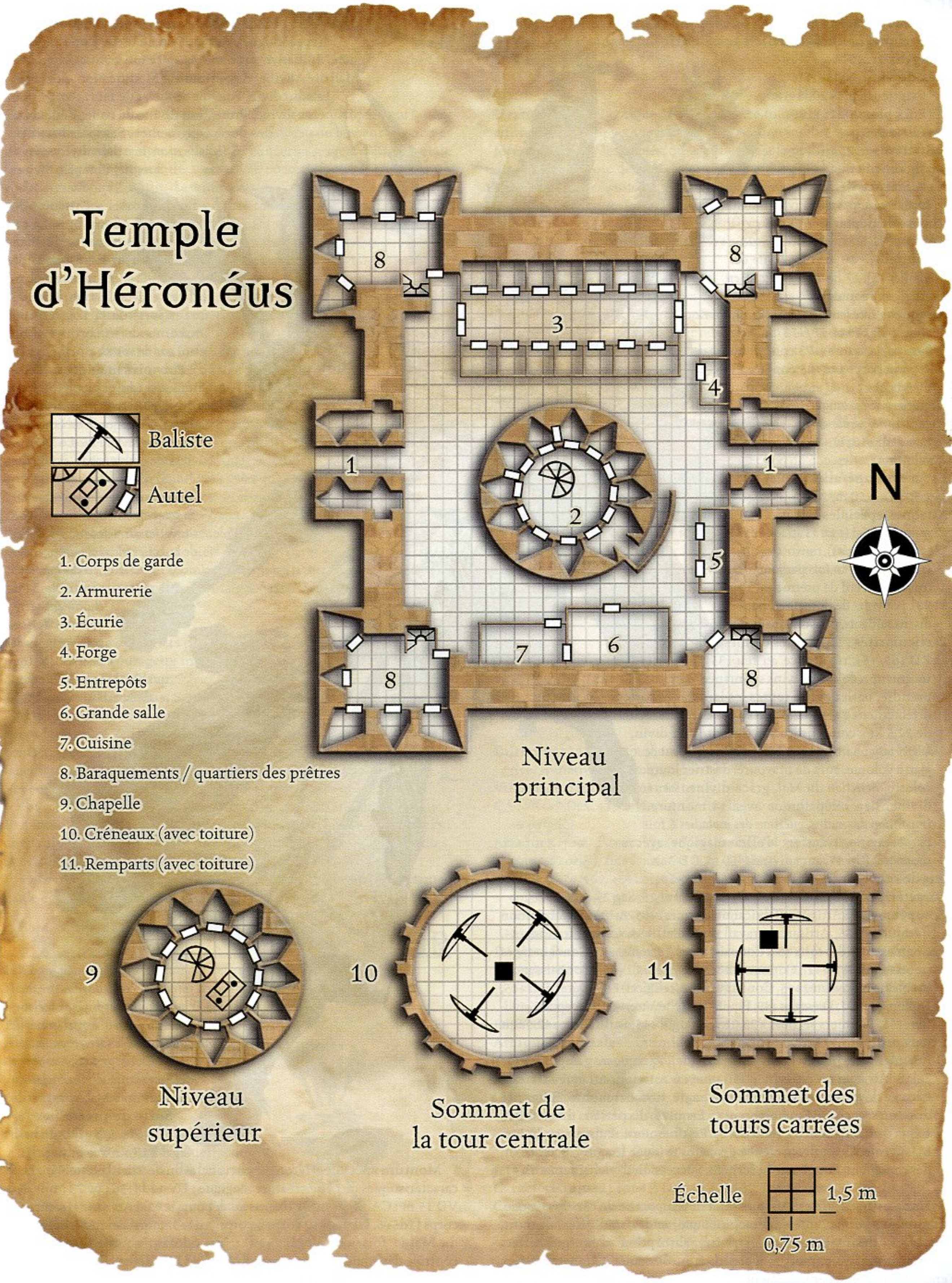
Clergé et temples

La hiérarchie religieuse du culte d'Héronéus est organisée sur le modèle d'un ordre militaire. Elle est donc clairement établie, offre des lignes de ravitaillement et des armureries bien fournies.

Les prêtres d'Héronéus combattent les adorateurs d'Hextor et passent le reste de leur temps à protéger les terres civilisées de la menace que représente le Mal. Les prêtres les plus vieux sont les juges, stratèges et instructeurs militaires. L'Église est très militante et soutient toujours quelque cause ou croisade contre l'injustice. Même si d'aucuns trouvent tant de vertus et de dévotion un peu intimidants, elle est souvent bien vue. Cette admiration s'explique par le fait que les disciples d'Héronéus combattent le Mal, généralement de manière désintéressée et sans y réfléchir à deux fois. Selon les prêtres, « la défaite du Mal offre la gloire pour récompense et le respect des préceptes d'Héronéus concède la vertu. »

Le clergé d'Héronéus s'oppose systématiquement aux prêtres d'Hextor.

Les temples d'Héronéus arborent toujours des fortifications. Dans les régions instables, ils font également office de forteresses. Dans les zones pacifiées ou urbanisées, ils renferment habituellement une cour verdoyante où les soldats s'entraînent.


Temple d'Héronéus
Baliste
Autel
1. Corps de garde
2. Armurerie
3. Écurie
4. Forge
5. Entrepôts
6. Grande salle
7. Cuisine
8. Baraquements / quartiers des prêtres
9. Chapelle
10. Créneaux (avec toiture)
11. Remparts (avec toiture)
N
Niveau principal
9
Niveau supérieur
10
Sommet de la tour centrale
11
Sommet des tours carrées
Échelle
1,5 m
0,75 m

HÉRONÉUS

Prêtre 20/Paladin 20
Extérieur de taille M (Bien)
Rang divin : 15
Dés de vie : 20d8+180 (Extérieur), plus 20d8+180 (Prê), plus 20d10+180 (Pal) (1 060 pv)
Initiative : +12, agit toujours en premier (+8 Dex, +4 Science de l'initiative, Initiative suprême)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 89 (+8 Dex, +15 divin, +28 naturelle, +10 armure [*cotte de mailles +5*], +7 bouclier [*écu +5 en acier*], +11 parade)
Attaques : *épée longue +5 gardienne, sainte et spectrale* (+83/+78/+73/+68 corps à corps) ; ou sort (+73 contact au corps à corps ou +83 contact à distance)
Dégâts : *épée longue +5 gardienne, sainte et spectrale* (1d8+48/17–20) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : châtiment du Mal (+11 à l'attaque et +60 aux dégâts), renvoi des morts-vivants 14 fois par jour (niveau effectif de prêtre égal à 38), pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD (65/+5), résistance au feu (35), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 22,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, aura de bravoure, destrier lourd céleste, *détection du Mal*, grâce divine, santé divine, lien télépathique avec sa monture, *imposition des mains*, *guérison des maladies* 6 fois par semaine, transfert d'effet magique avec sa monture, RM 47, aura divine (450 m, DD 36).
Jets de sauvegarde : Réf +55, Vig +56, Vol +54.
Caractéristiques : For 47, Dex 27, Con 28, Int 25, Sag 25, Cha 33.
Compétences* : Artisanat (fabrication d'armes) +85, Artisanat (fabrication d'armures) +85, Artisanat (travail du métal) +85, Concentration +64, Connaissance des sorts +52, Connaissances (histoire) +45, Connaissances (morts-vivants) +42, Connaissances (mystères) +65, Connaissances (noblesse et royauté) +45, Connaissances (religion) +85, Détection +45, Diplomatie +91, Dressage +49, Équitation (chevaux) +68, Perception auditive +45, Premiers secours +23, Psychologie +45, Scrutation +42. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (épée longue), Attaque au galop, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Charge dévastatrice, Combat en aveugle, Combat monté, Efficacité des sorts accrue, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Piétinement, Puissance divine, Science de l'initiative, Science du critique (épée longue), Science du désarmement, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements.



Illus. de W. Reynolds

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Arme de prédilection divine (épée longue), Avatar, Don de la vie, Imposition de quête, Initiative suprême, Inspiration divine (courage), Maîtrise divine des armures, Modification de taille, Paladin divin, Pouvoir de vie et de mort, Protection divine, Protection divine de zone, Réduction des dégâts augmentée, Sens des batailles, Spécialisation martiale divine (épée longue), Tempête divine, Trait divin.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Pouvoirs magiques. Héronéus use de ces pouvoirs au niveau 25, à l'exception des sorts du Bien et de la Loi, qu'il lance au niveau 26. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 36 + niveau du sort. *Aide, apaisement des émotions, arme magique, arme spirituelle, aura sacrée, barrière de lames, bouclier de la Loi, cercle magique contre le Chaos, cercle magique contre le Mal, châtiment sacré, colonne de feu, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien ou de la Loi uniquement), *courroux de l'ordre, décret, immobilisation de monstre, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir étourdissant, mot de pouvoir mortel, panoplie magique, parole sacrée, protection contre le Chaos, protection contre le Mal, puissance divine, rejet du Chaos, rejet du Mal.*

Sorts de prêtre (6/8/8/8/7/7/6/6/5/5 ; DD de base égal à 17 + niveau du sort).

Monture spéciale. Héronéus chevauche un destrier céleste. Voici les caractéristiques de cette créature magique : DV 12d8+36 ; pv 73 ; Init +1 ; VD 15 m ; CA 24 (contact 10, pris au dépourvu 23) ; Att +14/+14 corps à corps (1d6+6, sabots), +9 corps à corps (1d4+3, morsure) ; AS châtiment du Mal (1 fois/jour, dégâts +12) ; Part odorat, esquive surnaturelle, contrôle des équidés 10 fois/jour, RM 25 ; Al LB ; Réf +9, Vig +11, Vol +7 ; For 22, Dex 13, Con 17, Int 9, Sag 16, Cha 6.

Compétences et dons. Détection +9, Perception auditive +9.

Possessions. Héronéus manie *Justice* au combat. Il s'agit d'une *épée longue +5 gardienne, sainte et spectrale.*

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids :* 3 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Héronéus fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Héronéus voit, entend, touche et sent dans un rayon de 22,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 22,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire son titre) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 15 heures au maximum.

Perception des attributions. Héronéus ressent tout acte de chevalerie, de justice, d'honneur et de courage au moment où se déroule l'événement, puis quinze semaines après qu'il ait eu lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Héronéus peut user des compétences Artisanat (fabrication d'armes), Artisanat (fabrication d'armures), Artisanat (travail du métal) ou Connaissances (noblesse et royauté), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Héronéus est à même de créer des armes et armures magiques, des objets soutenant leur utilisateur face à l'adversité (comme un *collier d'adaptation*, un *anneau de régénération* ou un *charme de coagulation*) et des objets en rapport avec l'intégrité morale et éthique de leur utilisateur (comme un *phylactère du croyant*). Toutefois, le prix de vente d'un tel article ne saurait dépasser 200 000 po.

Avatars

Héronéus charge ses avatars d'empêcher ou d'inverser de grandes injustices, d'aider de courageux mortels à affronter l'adversité et de lutter contre l'influence d'Hextor.

Avatar d'Héronéus. Semblable à Héronéus, sauf : rang divin 7 ; CA 73 (contact 36, pris au dépourvu 65) ; Att +75/+70/+65/+60 corps à corps (1d8+40, *épée longue +5 gardienne, sainte et spectrale*), ou sort (+65 contact au corps à corps ou +55 contact à distance) ; Part RD (42/+4), résistance au feu (29), RM 39, aura divine (210 m, DD 28) ; JS Réf +47, Vig +48, Vol +46 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 8.

Pouvoirs divins saillants. Arme de prédilection divine (épée longue), Inspiration divine (courage), Maîtrise divine des armures, Modification de taille, Paladin divin, Protection divine, Sens des batailles, Spécialisation martiale divine (épée longue), Trait divin.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 17 ; DD des jets de sauvegarde égal à 28 + niveau du sort.

HEXTOR

Le Champion du Mal, le Héraut des Enfers, le Fléau de Guerre

Dieu intermédiaire

Symbole : poing renfermant six flèches rouges

Plan d'origine : Achéron

Alignement : loyal mauvais

Attributions : tyrannie, guerre, discorde, massacres, conflit, forme physique

Adorateurs : guerriers, moines, conquérants, tyrans

Alignements des prêtres : LM, LN, NM

Domaines : Destruction, Guerre, Loi, Mal

Arme de prédilection : fléau d'armes



Dieu de la tyrannie, Hextor prend parfois l'apparence d'un bel homme aux cheveux noirs et à la peau claire. Cependant, le plus souvent, il adopte l'allure d'un humanoïde à la peau grise doté de six bras. Sous cette forme, il tient une arme différente dans chaque main et porte une armure d'écailles en fer arborant de nombreuses fioritures morbides.

Hextor est l'ennemi juré d'Héronéus, son demi-frère et autres dieu de la guerre.

Dogme

Hextor cherche à conquérir ou à détruire tout ce qui s'oppose à lui. Il affirme à ses disciples que le monde est un lieu sombre et sanglant où les forts règnent sur les faibles, où le pouvoir est la seule récompense digne de ce nom. La voie de la réussite passe par d'inévitables et inexorables actes de grande cruauté. L'ordre doit être forgé sur le cadavre du Chaos et la Loi sur la carcasse de l'anarchie. D'ailleurs, la tyrannie engendre l'ordre grâce à l'essence même du Chaos. Enfin, pour que l'anarchie ne règne pas, il est nécessaire de museler ou d'anéantir toute forme de dissidence.

Clergé et temples

Le culte d'Hextor ne fait pas autant de mystères que d'autres noires religions. D'ailleurs, les temples d'Hextor opèrent au grand jour dans de nombreuses villes. Les prêtres se vêtent de noir rehaussé de crânes ou de visages gris.

Les prêtres d'Hextor sont constamment en train d'organiser ou de mener des attaques contre des rebelles et autres âmes trop charitables. Ils s'invectivent contre les souverains et gouvernements bons soutenant les libertés individuelles. En outre, ils intriguent en permanence dans le but d'affaiblir ou de renverser les régimes qu'il paraît possible de déposer. Quand ils ne combattent ou n'intriguent pas, ils s'entraînent au maniement des armes. Nombre servent de généraux, de conseillers militaires et d'hommes de main auprès de souverains belliqueux et de tyrans.

Les prêtres d'Hextor ne manquent jamais une occasion de s'opposer aux prêtres d'Héronéus.

Les temples d'Hextor sont toujours d'imposantes forteresses édifiées dans le but d'impressionner les gens du commun. Beaucoup de ces temples sont bâtis sur des sites ayant une valeur stratégique, comme d'anciens champs de bataille.

Illus. de D. Cramer

HEXTOR

Prêtre 20/Guerrier 20

Extérieur de taille M (Loi, Mal)

Rang divin : 15

Dés de vie : 20d8+180 (Extérieur), plus 20d8+180 (Prê), plus 20d10+180 (Gue) (1 100 pv)

Initiative : +11, agit toujours en premier (+7 Dex, +4 Science de l'initiative, Initiative suprême)

Vitesse de déplacement : 18 m

CA : 78 (+7 Dex, +15 divin, +28 naturelle, +9 armure [*armure d'écailles +5*], +9 parade)

Attaques : *fléau d'armes léger +5 loyal, maudit et spectral* (+74/+69/+64/+59 corps à corps), *épée longue +5* (+74/+69/+64 corps à corps), *hache d'armes +5* (+74/+69/+64 corps à corps), *masse d'armes lourde +5* (+74/+69/+64 corps à corps), *pic de guerre lourd +5* (+74/+69/+64 corps à corps), *cimeterre +5* (+74/+69/+64 corps à corps) ; ou sort (+71 contact au corps à corps ou +61 contact à distance)

Dégâts : *fléau d'armes léger +5 loyal, maudit et spectral* (1d8+25/19–20), *épée longue +5* (1d8+15/17–20), *hache d'armes +5* (1d8+15/19–20/x3), *masse d'armes lourde +5* (1d8+15/19–20), *pic de guerre lourd +5* (1d6+15/19–20/x4), *cimeterre +5* (1d6+15/15–20) ; ou selon sort

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : intimidation des morts-vivants 12 fois par jour, pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.

Particularités : immunités divines, RD (50/+5), résistance au feu (35), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 22,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, RM 47, aura divine (450 m, DD 34).

Jets de sauvegarde : Réf +54, Vig +58, Vol +54.

Caractéristiques : For 45, Dex 25, Con 32, Int 24, Sag 25, Cha 29.

Compétences* : Artisanat (fabrication d'armes) +82, Artisanat (fabrication d'armures) +82, Artisanat (travail du métal) +82, Concentration +49, Connaissance des sorts +45, Connaissances (histoire) +45, Connaissances (mystères) +68, Connaissances (noblesse et royauté) +45, Connaissances (religion) +68, Détection +50, Diplomatie +72, Dressage +70, Équitation

Temple d'Hextor



(chevaux) +73, Escalade +52, Perception auditive +50, Premiers secours +23, Psychologie +45, Saut +52, Scrutation +45. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.

Dons : Arme en main, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat à plusieurs armes, Combat en aveugle, Course, Destruction d'arme, Efficacité des sorts accrue, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Extension d'effet, Incantation rapide, Incantation statique, Maîtrise du combat à plusieurs armes*, Multidextrie, Parade de projectiles, Puissance divine, Quintessence des sorts, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du combat à mains nues, Science du combat à plusieurs armes*, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements. *Ces deux dons permettent à Hextor d'effectuer trois attaques avec chacune des armes non directrices qu'il porte.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Avatar, Domaine supplémentaire (Destruction), Frappe dévastatrice, Imposition de malédiction, Initiative suprême, Inspiration divine (crainte), Maîtrise divine des armes, Maîtrise divine des armures, Messager de la mort, Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Sens des batailles, Tempête divine, Trait divin, Trait divin de zone, Transformation (cf. ci-dessous).

Transformation : ce pouvoir permet à Hextor d'alterner entre sa forme humaine et sa forme dotée de six bras. Les caractéristiques données ci-dessus correspondent à la forme aux six bras. Sous forme humaine, Hextor n'a bien entendu que deux bras. Il porte alors un fléau d'armes léger et une masse d'armes lourde.

Pouvoirs de domaines. Châtiment, 15 fois par jour (une attaque bénéficie d'un bonus de +20 au toucher et aux dégâts) ; lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Pouvoirs magiques. Hextor use de ces pouvoirs au niveau 25, à l'exception des sorts de la Loi et du Mal, qu'il lance au niveau 26. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 34 + niveau du sort. *apaisement des émotions, arme magique, arme spirituelle, aura maudite, barrière de lames, blasphème, blessure critique, blessure légère, bouclier de la Loi, cercle de douleur, cercle magique contre le Bien, cercle magique contre le Chaos, colonne de feu, contagion, convocation de monstres IX* (en qualité de sort de la Loi ou du Mal uniquement), *courroux de l'ordre, création de mort-vivant, décret, désintégration, fracassement, immobilisation de monstre, implosion, mise à mal, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir étourdissant, mot de pouvoir mortel, panoplie magique, profanation, protection contre le Bien, protection contre le Chaos, puissance divine, rejet du Bien, rejet du Chaos, ténèbres maudites, tremblement de terre.*

Sorts de prêtre (6/8/8/8/7/7/6/6/5/5 ; DD de base égal à 17 + niveau du sort).

Possessions. L'arme préférée d'Hextor est *Bourreau*. Il s'agit d'un *fléau d'armes léger +5 loyal, maudit et spectral.*

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids :* 2,5 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Hextor fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Hextor voit, entend, touche et sent dans un rayon de 22,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 22,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 15 heures au maximum.

Perception des attributions. Hextor ressent tout acte de cruauté, de tyrannie ou d'injustice au moment où se déroule l'événement, puis quinze semaines après qu'il ait eu lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Hextor peut user des compétences Artisanat (fabrication d'armes), Artisanat (fabrication d'armures), Artisanat (travail du métal) ou Connaissances (noblesse et royauté), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Hextor est à même de créer des armes et armures magiques, mais également des objets destructeurs, comme un *cor de dévastation*. Toutefois, le prix de vente d'un tel article ne saurait dépasser 200 000 po.

Avatars

Hextor charge ses avatars de combattre le Bien et de participer à des conquêtes épiques. Il les envoie également là où il croit qu'œuvre Héronéus.

Avatar d'Hextor. Semblable à Hextor, sauf : rang divin 7 ; Init +11 ; CA 62 (contact 33, pris au dépourvu 55) ; Att +66/+61/+56/+51 corps à corps (1d8+25, *fléau d'armes léger +5 loyal, maudit et spectral*), +66/+61/+56 corps à corps (1d8+15/17–20, *épée longue +5*), +66/+61/+56 corps à corps (1d8+15/19–20/x3, *hache d'armes +5*), +66/+61/+56 corps à corps (1d8+15/19–20, *masse d'armes lourde +5*), +66/+61/+56 corps à corps (1d6+15/19–20/x4, *pic de guerre lourd +5*), +66/+61/+56 corps à corps (1d6+15/15–20, *cimeterre +5*), ou sort (+63 contact au corps à corps ou +53 contact à distance) ; Part RD (42/+4), résistance au feu (27), RM 39, aura divine (210 m, DD 26) ; JS Réf +46, Vig +50, Vol +46 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 8.

Pouvoirs divins saillants. Domaine supplémentaire (Destruction), Imposition de malédiction, Inspiration divine (crainte), Maîtrise divine des armes, Maîtrise divine des armures, Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Transformation.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 17 ; DD des jets de sauvegarde égal à 26 + niveau du sort.

KORD

Le Lutteur
Dieu intermédiaire
Symbole : une étoile composée de lances et de masses d'armes
Plan d'origine : Ysgard
Alignement : chaotique bon
Attributions : force, athlétisme, sports, bagarre, courage
Adorateurs : barbares, guerriers, roublards, athlètes
Alignements des prêtres : CB, NB, LB
Domaines : Bien, Chance, Chaos, Force
Arme de prédilection : épée à deux mains



Illus. de D. Cramer

Kord, le dieu de la force, est un homme particulièrement musclé, à la barbe et aux cheveux roux, qui porte des gantelets en peau de dragon blanc, des bottes bleues et une large ceinture de cuir rouge. Hédoniste avant tout, il est connu pour tous les défis physiques qu'il lance juste par amusement. Il est également célèbre pour avoir séduit de belles humaines, elfes et géantes, et de nombreux récits font part des héros nés de telles unions. Il combat à l'aide de son épée à deux mains intelligente et tueuse de dragons, *Kelmar*. Quand il est blessé, il entre généralement dans une rage meurtrière.

Dogme

Kord aime les défis et épreuves physiques, et il encourage ses disciples à régler leurs différends en pratiquant des sports non mortels. Selon lui, les forts doivent conduire les faibles. D'ailleurs, cette bravoure est la plus grande vertu que se doivent de posséder les souverains comme les citoyens. D'après lui, chacun doit refuser de céder face à la lâcheté.

Clergé et temples

Les prêtres de Kord doivent avoir une âme de chef. Ils accordent une grande valeur à la force, mais pas à la domination. Ils forment les individus pour que ceux-ci soient plus forts, organisent des tournois sportifs et participent à des activités physiques stimulantes. Le simple fait de douter de leur bonne forme physique est une insulte, et ils vont souvent

très loin pour prouver le contraire (bien qu'ils fassent la différence entre une tâche difficile et une autre suicidaire). Ils s'habillent souvent de rouge et de blanc.

Les temples de Kord sont habituellement spacieux et aérés. Ils renferment toujours un gymnase au moins et souvent de nombreux bains. Ils sont immanquablement accompagnés d'espaces où se déroulent les compétitions athlétiques.

KORD

Guerrier 20/Barbare 20
Extérieur de taille M (Bien, Chaos)
Rang divin : 14
Dés de vie : 20d8+200 (Extérieur), plus 20d10+200 (Gue), plus 20d12+200 (Barb) (1 200 pv)
Initiative : +12 (+8 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 21 m
CA : 68 (+8 Dex, +14 divin, +27 naturelle, +9 parade)
Attaques : *Kelmar, épée à deux mains +5* (+86/+81/+76/+71 corps à corps) ; ou sort (+76 contact au corps à corps ou +62 contact à distance)
Dégâts : *Kelmar, épée à deux mains +5* (2d6+54/17–20) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD [49/+4 (4/–)], résistance au feu (34), résistance au son (34), guérison accélérée (34), comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 21 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, déplacement accéléré, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille, +4 contre les pièges), RM 46, aura divine (420 m, DD 33).
Jets de sauvegarde : Réf +54, Vig +58, Vol +53.
Caractéristiques : For 55, Dex 27, Con 30, Int 24, Sag 24, Cha 29.
Compétences* : Acrobatie +61, Bluff +46, Concentration +47, Déplacement silencieux +48, Détection +57, Diplomatie +29, Discrétion +45, Dressage +43, Équilibre +26, Équitation (chevaux) +64, Escalade +76, Évasion +45, Fouille +54, Intimidation +45, Maîtrise des cordes +36, Natation +99, Perception auditive +64, Psychologie +54, Représentation +46, Saut +103, Sens de l'orientation +41, Sens de la nature +51. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (combat à mains nues), Arme de prédilection (épée à deux mains), Arme en main, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Course, Destruction d'arme, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Parade de projectiles, Pistage, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science de la lutte, Science du combat à mains nues, Science du critique (combat à mains nues), Science du critique (épée à deux mains), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (combat à mains nues), Spécialisation martiale (épée à deux mains), Succession d'enchaînements, Uppercut, Vigueur surhumaine.



Illus. de J. Easley

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Arme de prédilection divine (épée à deux mains), Avatar, Bénédiction divine (Force), Domaine supplémentaire (Chance), Don de la vie, Force implacable, Guérison accélérée divine, Immunité contre une énergie destructive (son), Inspiration divine (courage), Maîtrise divine des batailles, Modification de taille, Protection divine, Protection divine de zone, Rage divine, Spécialisation martiale divine (épée à deux mains), Trait divin.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; peut rejouer un jet de dés 14 fois par jour ; lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; exploit physique 14 fois par jour (bonus d'altération de +14 en Force pendant 1 round).

Pouvoirs magiques. Kord use de ces pouvoirs au niveau 24, à l'exception des sorts du Bien et du Chaos, qu'il lance au niveau 25. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 33 + niveau du sort. *Aide, animation d'objets, annulation d'enchantement, aura sacrée, barrière de lames, bouclier entropique, cercle magique contre la Loi, cercle magique contre le Mal, châtiment sacré, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien ou du Chaos uniquement), *double illusoire, endurance aux énergies destructives, force de taureau, force du colosse, fracassement, immunité contre les sorts, liberté de mouvement, main broyeuse de Bigby, manteau du Chaos, marteau du Chaos, miracle, panoplie magique, parole sacrée, parole du Chaos, peau de pierre, poigne de Bigby, poing de Bigby, protection contre la Loi, protection contre le Mal, protection contre les énergies destructives, rejet de la Loi, rejet du Mal, renvoi des sorts.*

Rage divine. Voici les modifications à apporter à Kord quand il est enragé : CA 63 ; pv 1 500 ; Att +91/+86/+81/+76 corps à corps (2d6+59/17–20, *épée à deux mains +5*) ; Part résistance au feu (44), résistance au son (44) ; RM 56 ; Vig +63, Vol +58 ; For 65, Con 40 ; Concentration +52, Escalade +81, Natation +104, Saut +108. Il peut user de cette rage 14 fois par jour, elle dure 1 heure (ou jusqu'à ce qu'il y mette un terme) et il ne se sent pas fatigué à son terme.

Possessions. L'arme de Kord, *Kelmar*, est une *épée à deux mains +5* en adamantium dotée de la propriété spéciale de tueuse de dragons. Il s'agit d'une arme intelligente (24 en Int, Sag et Cha). Elle est capable de parler, mais aussi de communiquer via télépathie. Elle est d'alignement chaotique bon et possède les capacités spéciales suivantes, utilisables à volonté : détection de l'alignement loyal mauvais, *détection des pièges*, *détection de la magie*, *localisation d'objet* (36 mètres de rayon) et *vision lucide*. Elle peut également utiliser *détection de pensées* 3 fois par jour. *Kelmar* a pour dessein spécial d'éradiquer les dragons loyaux mauvais. Quand elle frappe une telle créature, celle-ci doit réussir un jet de Volonté (DD 23) ou périr.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids :* 7,5 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Kord fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence et de niveau de lanceur de sorts. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Kord voit, entend, touche et sent dans un rayon de 21 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 21 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire son titre) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à

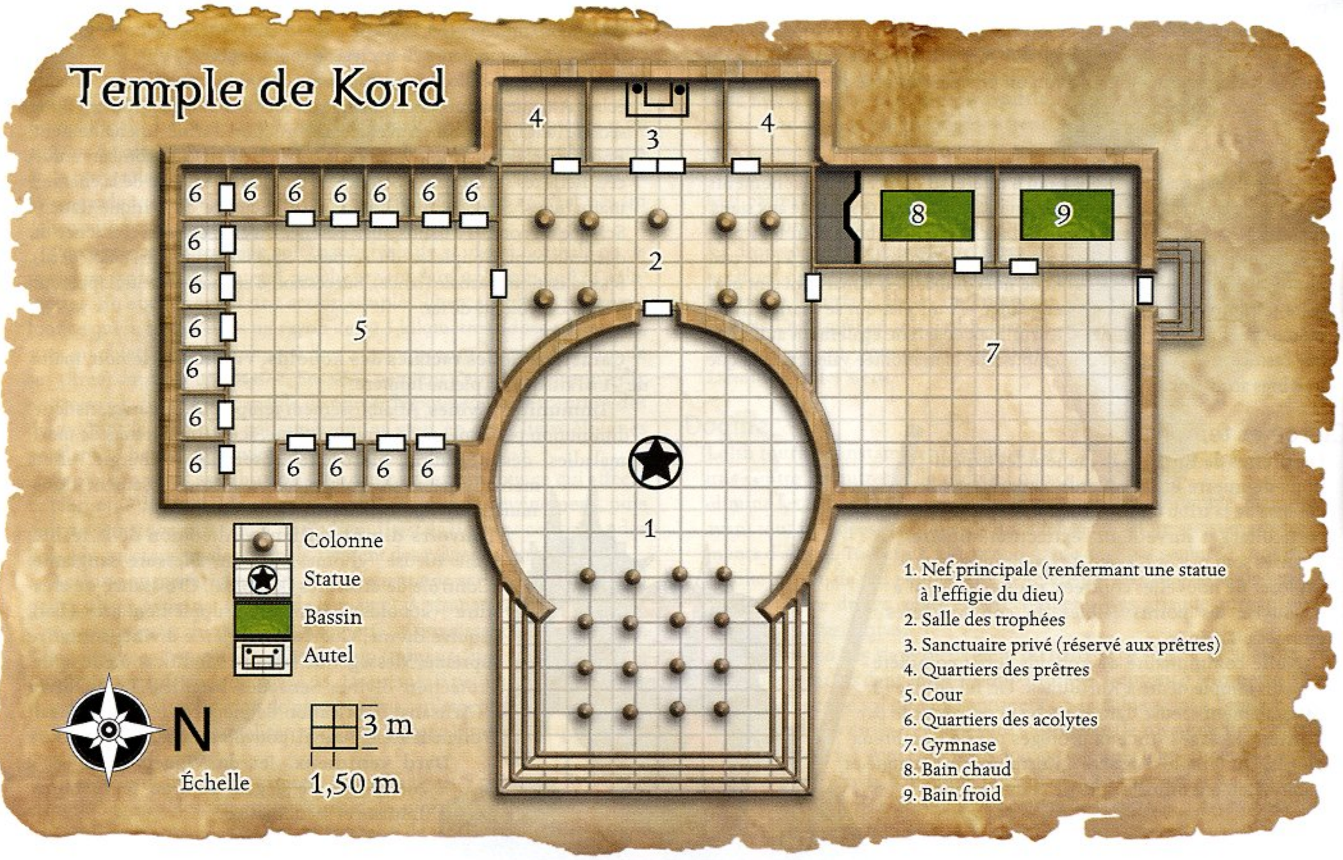


Illustration de D. Cramer

dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 14 heures au maximum.

Perception des attributions. Kord ressent tout acte de courage au moment où l'événement se produit et en conserve la sensation quatorze semaines après qu'il ait eu lieu. Il est également conscient de toute compétition athlétique et de tout exploit physique ou d'endurance (escalader une montagne, par exemple).

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Kord peut utiliser toute compétence relevant de la Force ou de la Dextérité, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Pour utiliser une compétence au titre d'action libre, Kord doit disposer de degrés de maîtrise dans cette compétence et on doit pouvoir s'en servir de façon innée. Cela n'est pas possible si la tâche requise est une action de mouvement (partielle ou totale). De même, Kord est capable de réaliser un simple jet de Force ou de Dextérité en entreprenant une action libre. Par exemple, en usant d'une action libre, il peut enfoncer une porte ou faire un nœud, mais est incapable de sauter, d'escalader ou de nager (il s'agit d'actions de mouvement). Il peut ainsi effectuer jusqu'à 10 actions libres par round.

Création d'objets magiques. Kord peut créer des armes magiques courantes et de guerre, ainsi que des objets non écrits augmentant les caractéristiques physiques (Force, Dextérité ou Constitution). Toutefois, le prix de vente de tels articles ne doit pas dépasser 200 000 po.

Avatars

Kord n'utilise guère ses avatars, car il préfère parcourir le monde en personne. Cependant, il les envoie parfois féliciter un athlète ou un aventurier ayant accompli quelque exploit épique. Il les charge également de surveiller les tournois pour s'assurer de leur équité.

Avatar de Kord. Semblable à Kord, sauf : rang divin 7 ; CA 54 (contact 34, pris au dépourvu 54) ; Att +79/+74/+69/+64 corps à corps (2d6+47/19–20, *épée à deux mains +5*), ou sort (+69 contact au corps à corps ou +55 contact à distance) ; Part RD (42/+4), résistance au feu (27), RM 39, aura divine (210 m, DD 26) ; JS Réf +47, Vig +51, Vol +46 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 7.

Pouvoirs divins saillants. Arme de prédilection divine (épée à deux mains), Domaine supplémentaire (Chance), Force implacable, Guérison accélérée divine, Inspiration divine (courage), Maîtrise divine des batailles, Protection divine, Rage divine, Spécialisation martiale divine (épée à deux mains).

Rage divine. Voici les changements qui affectent les avatars de Kord tant qu'ils sont enragés : CA 49 ; pv 1 500 ; Att +84/+79/+74/+69 corps à corps (2d6+52/19–20, *épée à deux mains +5*) ; Part résistance au feu (37), résistance au son (37), RM 49 ; Vig +46, Vol +51 ; For 65, Con 40 ; Concentration +45, Escalade +74, Natation +97, Saut +101. Cette rage est utilisable 7 fois par jour, dure 1 heure (ou jusqu'à ce qu'on y mette un terme) et l'avatar ne se sent pas fatigué par la suite.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 17 ; DD des jets de sauvegarde égal à 26 + niveau du sort.

KURTULMAK



Le Concasseur de Gnomes, le Veilleur
Dieu intermédiaire
Symbole : crâne de gnome
Plan d'origine : Baator
Alignement : loyal mauvais
Attributions : kobolds, conception de pièges, extraction minière, guerre
Adorateurs : kobolds
Alignements des prêtres : LM, LN, NM
Domaines : Chance, Duperie, Loi, Mal
Arme de prédilection : lance

Kurtulmak, le dieu des kobolds, a l'apparence d'un kobold de grande taille. Il mesure 1,50 m et dispose d'une peau écailleuse, mouchetée de noir et de vert. Sa queue de rat est longue et dotée d'un vilain dard.

Kurtulmak enseigna aux kobolds les arts de l'extraction minière, du guet-apens et de la conception de pièges. Jadis, Garl Brilledor, le dieu des gnomes, provoqua l'éboulement de la caverne de Kurtulmak par goût de la plaisanterie. L'orgueil de ce dernier en prit un coup, car non seulement

pensait-il être un excellent filou, mais également un mineur sans pareil. Depuis, Kurtulmak hait Garl et tous les gnomes. Il déteste qu'on se joue de lui, tout particulièrement quand son protagoniste fait appel à de frivoles biais, comme une illusion ou une plaisanterie. Il est très rancunier et particulièrement aigri.

Dogme

Kurtulmak est un dieu féroce qui s'intéresse de près aux événements touchant le plan Matériel et qui n'hésite pas à offrir toute son aide aux siens. Il enseigne aux kobolds que les combats loyaux sont bons pour les imbéciles et les malchanceux. Mieux vaut fuir et remettre le combat à plus tard plutôt que d'être vaincu, sachant que nul combat n'est jamais fini tant qu'il reste toujours un kobold. La vengeance est un plat qui se mange froid, même après plusieurs années. Kurtulmak enseigne également aux siens que l'astuce, un bon plan et une embuscade bien montée valent mieux que tout bras armé d'une épée.

Clergé et temples

Les prêtres de Kurtulmak mènent les expéditions de guerre et de pillards, supervisent la défense de la tribu (la construction de pièges en particulier) et surveillent l'extraction minière. D'autres sont placés à la tête d'expéditions visant à explorer de nouvelles contrées, mais également à découvrir les points faibles de communautés gnomes ou naines.

Nulle communauté de kobolds serait complète sans un temple dédié à Kurtulmak. Un tel édifice est généralement creusé dans la roche et on y accède par d'étroits passages sinueux protégés par de nombreux pièges. Un temple consacré à Kurtulmak est étriqué et habituellement orné de piles de crânes gnomes.



Illustration de B. Snoddy & J. Norman

KURTULMAK

Guerrier 16/Prêtre 8/Roublard 8/Ensorceleur 8
Extérieur de taille M (Loi, Mal)
Rang divin : 15
Dés de vie : 20d8+200 (Extérieur), plus 16d10+160 (Gue), plus 8d8+80 (Prê), plus 8d6+80 (Rou), plus 8d4+80 (Ens) (1 064 pv)
Initiative : +21, frappe toujours en premier (+17 Dex, +4 Science de l'initiative, Initiative suprême)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 79 (+17 Dex, +15 divin, +28 naturelle, +9 parade)
Attaques : *lance +5 acérée, loyale et maudite* (+68/+63/+58/+53 corps à corps), dard (+68 corps à corps) ; ou sort (+62 contact au corps à corps ou +72 contact à distance)
Dégâts : *lance +5 acérée, loyale et maudite* (1d8+17/18–20/x3), dard (1d4+5 plus poison) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, intimidation des morts-vivants 12 fois par jour, attaque sournoise +4d6.
Particularités : caractéristiques raciales des kobolds, immunités divines, RD (50/+4), résistance au feu (35), guérison accélérée (35), incantation spontanée de sorts divins, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 22,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (rats), esquive totale, pièges, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille), RM 47, aura divine (450 m, DD 33).
Jets de sauvegarde : Réf +66, Vig +57, Vol +56.
Caractéristiques : For 25, Dex 45, Con 31, Int 29, Sag 24, Cha 29.
Compétences* : Artisanat (fabrication de pièges) +89, Artisanat (travail de la pierre) +77, Artisanat (travail du métal) +77, Bluff +35, Concentration +47, Connaissance des sorts +46, Connaissances (architecture et ingénierie) +47, Connaissances (géographie) +47, Connaissances (mystères) +46, Crochetage +66, Déguisement +69, Déplacement silencieux +75, Désamorçage/sabotage +58, Détection +52, Diplomatie +28, Discrétion +63, Équilibre +43, Escalade +52, Estimation +35, Évasion +66, Fouille +49, Intimidation +35, Natation +41, Perception auditive +63, Profession (mineur) +69, Psychologie +40, Saut +41, Scrutation +43, Vol à la tire +39. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (dard), Arme de prédilection (lance), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Botte secrète (dard), Combat en aveugle, Destruction d'arme, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du critique (dard), Science du critique (lance), Science du combat à mains nues, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (dard), Spécialisation martiale (lance), Succession d'enchaînements, Uppercut, Vigilance, Volonté de fer.

Caractéristiques raciales des kobolds. Vision dans le noir, malus de –1 à l'attaque en pleine lumière.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Arme tueuse (gnomes), Avatar, Blessure sanglante, Contrôle de créatures (kobolds), Croissance de créature (kobolds), Domaine supplémentaire (Loi), Esquive divine, Guérison accélérée divine, Initiative suprême, Messager de la mort, Modification de taille, Protection divine, Sens des batailles, Talent divin (Artisanat [fabrication de pièges]), Trait divin, Trait divin de zone, Tunnel (pouvoir unique, cf. ci-dessous).

Dard venimeux. Jet de Vigueur (DD 65) ; 2d6 points de dégâts de Con temporaires, initiaux et secondaires.

Pouvoirs de domaines. Peut rejouer un jet de dés 15 fois par jour ; lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Pouvoirs magiques. Kurtulmak use de ces pouvoirs au niveau 25, à l'exception des sorts de la Loi et du Mal, qu'il lance au niveau 26. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 34 + niveau du sort. *Aide, annulation d'enchantement, antidétection, apaisement des émotions, arrêt du temps, aura sacrée, aura maudite, blasphème, bouclier de la Loi, bouclier entropique, cercle magique contre le Bien, cercle magique contre le Chaos, changement d'apparence, confusion, convocation de monstres IX* (en qualité de sort de la Loi et du Mal uniquement), *courroux de l'ordre, création de mort-vivant, décret, double illusoire, écran, immobilisation de monstre, invisibilité, leurre, liberté de mouvement, métamorphose universelle, miracle, profanation, protection contre le Bien, protection contre le Chaos, protection contre les énergies destructives, rejet du Bien, rejet du Chaos, renvoi des sorts, ténèbres maudites.*

Sorts de prêtre (6/7/6/6/4 ; DD de base égal à 17 + niveau du sort).

Sorts s'ensorceleur (6/9/8/7/5 ; DD de base égal à 19 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, détection du poison, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, signature magique, son imaginaire* ; 1er – *corde enchantée, détection des passages secrets, feuille morte, graisse, repli expéditif* ; 2e – *détection de l'invisibilité, nappe de brouillard, poussière scintillante* ; 3e – *déplacement, nuage nauséabond* ; 4e – *invisibilité suprême.*

Tunnel (pouvoir divin unique). Lorsqu'il se concentre en ce sens, Kurtulmak est capable de creuser un tunnel dans la terre, l'argile, le sable ou la roche. Ses dimensions maximales sont de 45 mètres de long pour 3 mètres de côté. Il s'ouvre là où se tient Kurtulmak et progresse dans la direction qu'indique ce dernier. Pour chaque minute de concentration, le tunnel fait 4,50 mètres de long. Ce pouvoir est semblable au sort de *passe-muraille*, à la différence que le tunnel créé est permanent. Kurtulmak peut utiliser ce pouvoir pour creuser des puits, mais dans ce cas, il s'y enfonce lentement plutôt que de chuter brutalement.

Possessions. L'arme personnelle de Kurtulmak s'appelle *Aiguillon*. Il s'agit d'une *lance +5 acérée, loyale et maudite.*

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids :* 1,5 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Kurtulmak fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Kurtulmak voit (par le biais de sa vision normale ou de sa vision dans le noir), entend, touche et sent dans un rayon de 22,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 22,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 15 heures au maximum.

Perception des attributions. Kurtulmak ressent tout ce qui affecte le bien-être des kobolds au moment où se déroule l'événement, puis quinze semaines après qu'il ait eu lieu. Il est également conscient des kobolds qui creusent des tunnels, tendent des pièges et livrent bataille.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Érythnul peut utiliser Artisanat (travail de la pierre), Artisanat (travail du métal), Connaissances (architecture et ingénierie), Connaissances (géographie), Connaissances (mystères) ou Profession (mineur), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. De même, il peut user de la compétence Artisanat (fabrication de pièges), mais seulement si le DD est de 35 ou moins. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Kurtulmak est à même de créer des armures légères, des armes courantes et de guerre (de taille moyenne ou inférieure), des objets augmentant la vitesse de déplacement, comme des *bottes de sept lieues* ou une *potion de rapidité*, mais également des objets qui affectent ou ébranlent la terre, comme un *bâton de la pierre et de la terre*. Toutefois, le prix de vente d'un tel article ne saurait dépasser 200 000 po.

Avatars

Les avatars de Kurtulmak ressemblent à ce dernier. Il les charge d'aider les kobolds lors de raids et de batailles importants, mais également de contrer tout ingérence d'autres divinités dans les affaires des kobolds (cela vaut tout particulièrement pour Garl Brilledor).

Avatar de Kurtulmak. Semblable à Kurtulmak, sauf : rang divin 7 ; CA 63 (contact 43, pris au dépourvu 63) ; Att +60/+55/+50/+45 corps à corps (1d8+17/18–20/x3, *lance +5 acérée, loyale et maudite*), +60 corps à corps (1d4+5 plus poison/19–20, dard), ou sort (+54 contact au corps à corps ou +64 contact à distance) ; Part RD (42/+4), résistance au feu (27), RM 39, aura divine (210 m, DD 25) ; JS Réf +58, Vig +49, Vol +48 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 8.

Poison. Comme Kurtulmak, mais le DD s'élève à 57.

Pouvoirs divins saillants. Arme tueuse (gnomes), Blessure sanglante, Contrôle de créatures (kobolds), Croissance de créature (kobolds), Domaine supplémentaire (Loi), Modification de taille, Protection divine, Talent divin (Artisanat [fabrication de pièges]), Tunnel (pouvoir divin unique, cf. ci-dessus).

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 17 ; DD des jets de sauvegarde égal à 26 + niveau du sort.

LOLTH

La Reine des Drows, la Déesse des Araignées, la Reine du Puits de la Toile Démoniaque

Déesse intermédiaire

Symbole : araignée noire dotée de la tête d'une drow

Plan d'origine : Abysses

Alignement : chaotique mauvais

Attributions : drows, araignées, mal, ténèbres

Adorateurs : drows

Alignements des prêtres : CM, CN, NM

Domaines : Chaos, Destruction, Duperie, Mal

Arme de prédilection : fouet



Selon son humeur, Lolth ressemble à une grande et belle femme drow ou à une araignée noire dotée d'une tête de femelle drow. Elle exerce un règne tyrannique et sans merci sur la société drow, réaffirmant sans cesse sa poigne via la terreur et la promesse de puissance.

Lolth fut la première à répandre le Mal parmi les elfes, mais elle est également à l'origine du schisme qui poussa les drows à se retirer sous terre. Lorsque les drows entendent qu'ils auraient été bannis de la surface, ils se contentent de ricaner. Quoi qu'il en soit, Lolth a fait le serment de se venger de Corellon Larethian et des siens.

Dogme

Lolth tourne constamment les drows les uns contre les autres. Elle prétend que cela élimine les faibles et renforce donc la race dans son ensemble, mais c'est avant tout une déesse cruelle et capricieuse qui adore assister aux tourments d'autrui. Toutefois, elle prend garde à ne pas semer le vent de la révolte au sein de son peuple. Elle ne tolère pas les campagnes de longue haleine entre drows, mais elle récompense les attaques organisées, rapides et dévastatrices.

Lolth attend des siens qu'ils aient du flair, qu'ils soient calculateurs et qu'ils décèlent les dangers et les opportunités frappant à leur porte. Elle n'accorde aucune valeur aux sentiments, à la faiblesse et à l'amour. Elle souhaite que les drows règnent sur l'Outreterre (le royaume situé sous la surface de la terre). Pour ce faire, ils doivent éliminer leurs ennemis les plus faibles et attendre le bon moment avant de s'en prendre aux adversaires suivants. Ensuite, ils partiront à la conquête de la surface, non pas à des fins de colonisation, mais bien pour vaincre Corellon Larethian et les elfes.

Clergé et temples

Lolth règne sur son peuple par l'intermédiaire de ses prêtresses (il s'agit toujours de femmes) qui sont divisées en nobles maisons de sang. Les doyennes dirigent la maison et la hiérarchie s'établit ensuite selon l'âge. Chaque maison abrite également des drows qui lui sont liés par le sang ou quelque mariage, mais qui n'ont rien à voir avec le clergé. Les prêtresses sont donc des monarques incontestés, qui règnent au nom de Lolth. Elles constituent les chefs, la police, les jurés et les bourreaux de la société drow.

Presque toutes les demeures drow abritent au moins un petit lieu de culte dédié à Lolth, même s'il ne s'agit parfois que d'une statuette d'araignée ou d'un modeste autel. Les temples les plus grands ont généralement la forme d'une araignée. Il s'agit de lieux de réunion, de sites sacrificiels et de lieux de divertissement pour les drows de haut rang.

LOLTH

Prêtre 20/Guerrier 10/Magicien 10

Extérieur de taille M (Chaos, Mal)

Rang divin : 15

Dés de vie : 20d8+120 (Extérieur), plus 20d8+120 (Prê), plus 10d10+60 (Gue), plus 10d4+60 (Mag) (820 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 18 m, escalade 9 m

CA : 73 (+9 Dex, +15 divine, +28 naturelle, +11 parade)

Attaques : morsure (+65 corps à corps) ; ou *dague +5 chaotique, maudite et spectrale* (+67/+62/+57/+52 corps à corps) ; ou *fouet +5 chaotique, maudit et spectral* (+70/+65/+60/+55 distance) ; ou sort (+64 contact au corps à corps ou +66 contact à distance)

Dégâts : morsure (1d6+12/19–20) ; ou *dague +5 chaotique, maudite et spectrale* (1d4+12/19–20) ; ou *fouet +5 chaotique, maudit et spectral* (1d2+7) ; ou selon sort

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, poison, intimidation des morts-vivants 14 fois par jour.

Illus. de D. Cramer

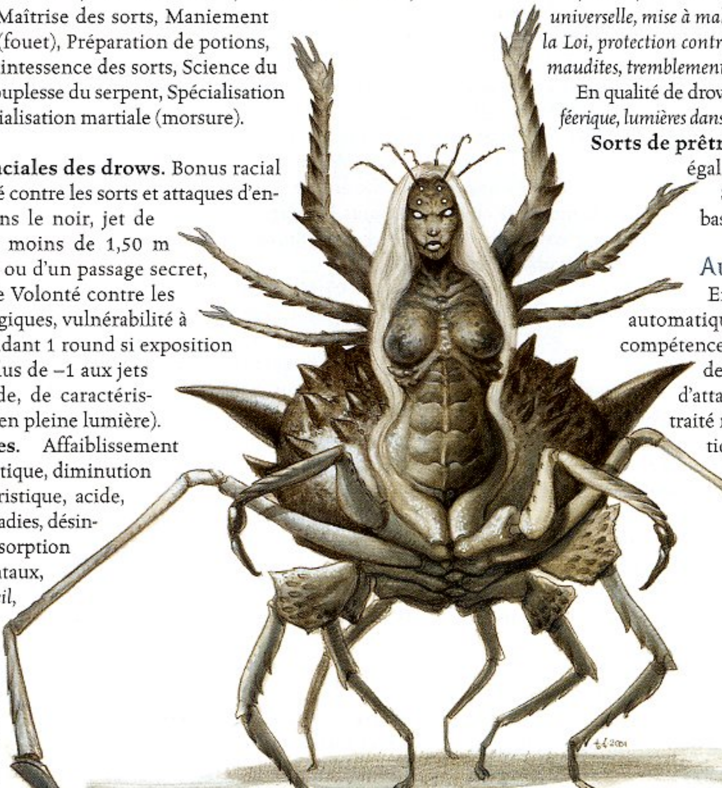
Particularités : caractéristiques raciales des drows, immunités divines, RD (50/+4), résistance au feu (35), incantation spontanée de sorts divins, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 22,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (araignées), RM 67, aura divine (450 m, DD 34).

Jets de sauvegarde : Réf +56, Vig +53, Vol +62.

Caractéristiques : For 24, Dex 29, Con 22, Int 41, Sag 41, Cha 32.

Compétences* : Acrobatie +54, Alchimie +69, Artisanat (tissage) +93, Bluff +83, Concentration +84, Connaissance des sorts +93, Connaissances (histoire) +66, Connaissances (mystères) +93, Connaissances (plans) +66, Connaissances (religion) +89, Déguisement +77, Déplacement silencieux +61, Détection +77, Diplomatie +54, Discrétion +81, Équilibre +28, Escalade +43, Estimation +50, Évasion +52, Fouille +75, Intimidation +55, Natation +45, Perception auditive +70, Psychologie +68, Renseignements +49, Saut +39, Scrutation +83. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.

Dons : Arme de prédilection (fouet), Arme de prédilection (morsure), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Botte secrète (morsure), Combat en aveugle, Contact magique à distance, Création d'objets merveilleux, Création de baguettes magiques, Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Extension d'effet, Extension de durée, Incantation rapide, Maîtrise des sorts, Maniement des armes exotiques (fouet), Préparation de potions, Puissance divine, Quintessence des sorts, Science du critique (morsure), Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (fouet), Spécialisation martiale (morsure).



Illus. de T. Diterlizzi

Caractéristiques raciales des drows. Bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et attaques d'enchantement, vision dans le noir, jet de Fouille automatique à moins de 1,50 m d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, bonus de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et les pouvoirs magiques, vulnérabilité à la lumière (aveuglé pendant 1 round si exposition subite à la lumière, malus de –1 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de caractéristique et de compétence en pleine lumière).

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Appel de créatures (vermine), Avatar, Communication avec des créatures (vermine), Contrôle de créatures (drows), Croissance de créature (araignées), Domaine supplémentaire (Destruction), Maîtrise de la magie profane, Messager de la mort, Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Protection divine de zone, Résistance à la magie augmentée, Sorts de magicien spontanés, Trait divin, Trait divin de zone, Transformation (cf. ci-dessous).

Transformation. Ce pouvoir permet à Lolth de passer de sa forme drow à sa forme arachnide, et *vice versa*.

Venin. Toute créature mordue par la forme arachnide de Lolth doit réussir un jet de Vigueur (DD 41), sans quoi elle perd 3d6 points de Force temporaires. Une minute plus tard, la victime doit réussir un autre jet de Vigueur (DD 41), sans quoi elle perd de nouveau 3d6 points de Force temporaires.

Toiles. Sous forme arachnide, Lolth est capable de produire une toile 8 fois par jour. Elle peut alors la lancer comme s'il s'agissait d'un filet ou la fixer au beau milieu d'un passage (jusqu'à 18 mètres de côté ; cf. description de l'araignée monstrueuse dans le *Manuel des Monstres*). Voici les caractéristiques des toiles de Lolth : DD de 47 pour l'Évasion, DD de 53 pour la briser et 33 points de vie par 1,50 m de côté.

En, outre, ses toiles sont toxiques. Toute créature en touchant une (à l'exception de Lolth et des autres araignées) perd 1d6 points de Force temporaires, sauf si elle réussit un jet de Vigueur (DD 31). Au bout d'un minute, la créature empoisonnée doit de nouveau réussir un jet de Vigueur (DD 31) ou perdre 1d6 points de Force temporaires supplémentaires.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; châtiment, 15 fois par jour (une attaque bénéficie d'un bonus de +20 au toucher et aux dégâts) ; lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Pouvoirs magiques. Lolth use de ces pouvoirs au niveau 25, à l'exception des sorts du Chaos et du Mal, qu'elle lance au niveau 26. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 35 + niveau du sort. *Animation d'objets, antidétection, arrêt du temps, aura maudite, blasphème, blessure critique, blessure légère, cercle de douleur, cercle magique contre la Loi, cercle magique contre le Bien, changement d'apparence, confusion, contagion, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Chaos et du Mal uniquement), *création de mort-vivant, désintégration, double illusoire, écran, fracassement, implosion, invisibilité, leurre, manteau du Chaos, marteau du Chaos, métamorphose universelle, mise à mal, parole du Chaos, profanation, protection contre la Loi, protection contre le Bien, rejet de la Loi, rejet du Bien, ténèbres maudites, tremblement de terre.*

En qualité de drow, Lolth a également le pouvoir d'user de *lueur féerique, lumières dansantes* et *ténèbres*, 1 fois par jour, au niveau 60.

Sorts de prêtre (6/10/10/10/9/9/8/ 8/7/7 ; DD de base égal à 25 + niveau du sort).

Sorts de magicien (4/8/8/7/6/5 ; DD de base égal à 25 + niveau du sort).

Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse intermédiaire, Lolth fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, elle est immortelle.

Perceptions. Lolth voit (par le biais de sa vision normale ou de sa vision dans le noir), entend, touche et sent dans un rayon de 22,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 22,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 15 heures au maximum.

Perception des attributions. Lolth ressent tout ce qui affecte le bien-être des drows au moment où se déroule l'événement, puis quinze semaines après qu'il ait eu lieu. Elle est également consciente des drows qui livrent bataille ou commettent des actes de violence entre eux.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Lolth peut utiliser Connaissances (histoire), Connaissances (mystères), Connaissances (plans) ou Connaissances (religion), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. De même, elle peut user de la compétence Discrétion en guise d'action libre. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Lolth est à même de créer des armures légères et intermédiaires, des armes courantes et de guerre, des objets invoquant l'obscurité, comme un parchemin de *ténèbres* ou une *baguette de ténèbres profondes*, des objets de divination, comme une *boule de cristal*, mais également des objets qui permettent à leur utilisateur de se déguiser, comme un *couvre-chef de déguisement*. Toutefois, le prix de vente d'un tel article ne saurait dépasser 200 000 po.

Avatars

Lolth charge souvent ses avatars de surveiller ses prêtresses et d'effrayer ses ennemis.

Avatar de Lolth. Semblable à Lolth, sauf : rang divin 7 ; CA 56 (contact 37, prise au dépourvu 47) ; Att +57 corps à corps (1d6+12/19–20, morsure), ou +59/+54/+49/+44 corps à corps (1d4+12/19–20, *dague +5 chaotique, maudite et spectrale*,), +62/+57/+52/+47 distance (1d2+7, *fouet +5 chaotique, maudit et spectral*,), ou sort (+56 contact au corps à corps ou +58 contact à distance) ; Part RD (42/+4), résistance au feu (27), RM 59, aura divine (210 m, DD 26) ; JS Réf +48, Vig +45, Vol +54 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 8.

Venin. Comme Lolth, mais le DD s'élève à 33.

Toiles. Comme Lolth, à l'exception de leurs caractéristiques (Évasion DD 39, briser DD 45 et 25 points de vie par pan de 1,50 m de côté). Le DD du poison de la toile se monte à 23.

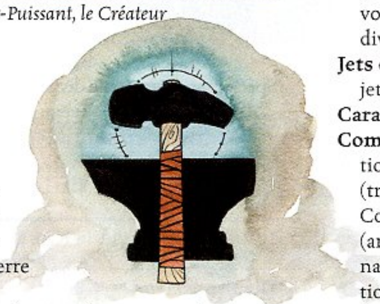
Pouvoirs divins saillants. Appel de créatures (vermine), Domaine supplémentaire (Destruction), Messager de la mort, Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Résistance à la magie augmentée, Trait divin, Transformation.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 17 ; DD des jets de sauvegarde égal à 27 + niveau du sort.

MORADIN

Le Forgeur d'Âmes, le Père des Nains, le Tout-Puissant, le Créateur

Dieu supérieur
Symbole : marteau et enclume
Plan d'origine : Céleste
Alignement : loyal bon
Attributions : nains, création, forge, ingénierie, guerre
Adorateurs : nains, artisans en métaux
Alignements des prêtres : LB, LN, NB
Domaines : Bien, Loi, Protection, Terre
Arme de prédilection : marteau de guerre



Dieu des nains, Moradin adopte généralement l'apparence d'un nain costaud à la mine sévère. Particulièrement robuste, il affiche un thorax impressionnant, de larges épaules et des bras fort musclés. Il possède de longs cheveux noirs, qui n'ont d'égale que sa barbe, et il porte constamment un harnois. Il dispose également d'un bouclier et d'un marteau de guerre. Moradin façonna les premiers nains à l'aide de métal et de gemmes, après quoi il leur insuffla un soupçon de vie.

Dogme

Moradin est un fervent défenseur du peuple nain dont il est le père, et il soutient aussi la cause du Bien et de la Loi. Il enseigne l'intérêt de concevoir des biens durables, la loyauté envers le clan, le chef et le peuple, mais il apprend également aux siens à affronter l'adversité avec stoïcisme et obstination. Il ne tolère pas la présence du Mal parmi les nains. D'ailleurs, il se chargea de bannir les derros et les duergars des communautés naines. L'influence de Moradin pousse les nains sur la voie de l'excellence en matière d'artisanat et de protection de ce qui est leur.

Clergé et temples

Les prêtres de Moradin ont pour tâche de soutenir et de faire progresser la race naine dans toutes ses entreprises. Ils s'acquittent de tout un ensemble de cérémonies publiques (mariages, bénédiction d'entreprises nouvelles, couronnement de monarques, etc.). Ils se chargent également d'éduquer les plus jeunes, organisent les défenses de la communauté et parrainent des expéditions visant à coloniser de nouvelles contrées. Enfin, ils sont tenus de consigner l'histoire et la généalogie de leur race dans leurs moindres détails.

Les temples et autres chapelles dédiés à Moradin incluent une enclume et une forge dont les prêtres entretiennent constamment le feu. L'enclume peut n'être qu'une simple décoration ou faire partie d'une forge fonctionnelle, mais elle sert le plus souvent d'autel.

MORADIN

Guerrier 20/Expert 14/Prêtre 15
Extérieur de taille M (Bien, Loi)
Rang divin : 19
Dés de vie : 20d8+260 (Extérieur), plus 20d10+260 (Gue), plus 14d6+182 (Exp), plus 15d8+195 (Prê) (1 461 pv)
Initiative : +11 (+7 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m, creusement 18 m
CA : 91 (+1 Dex, +19 divin, +32 naturelle, +13 [*harnois +5*], +7 [*écu en acier +5*], +9 parade)
Attaques* : *marteau de guerre +5 boomerang, de lancer, saint et loyal* (+92/+87/+82/+77 corps à corps) ; ou *marteau de guerre +5 boomerang, de lancer, loyal et saint* (+81 à distance) ; ou sort (+82 contact au corps à corps ou +71 contact à distance). *Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez un dé pour déterminer s'il porte un coup critique.
Dégâts* : *marteau de guerre +5 boomerang, de lancer, loyal et saint* (1d8+44/x3) ; ou selon sort. *Inflige toujours le maximum de dégâts (marteau de guerre, 52 points).
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : renvoi des morts-vivants 12 fois par jour, pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : caractéristiques raciales des nains, immunités divines, RD (73/+5), guérison accélérée (39), résistance au feu (39), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 28,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (chats), RM 71, aura divine (30 km, DD 37).
Jets de sauvegarde* : Réf +64, Vig +70, Vol +64. *Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.
Caractéristiques : For 46, Dex 24, Con 36, Int 24, Sag 28, Cha 29.
Compétences* : Artisanat (fabrication d'armes) +72, Artisanat (fabrication d'armures) +72, Artisanat (taille de gemmes) +72, Artisanat (travail de la pierre) +74, Artisanat (travail du métal) +74, Bluff +39, Concentration +74, Connaissance des sorts +67, Connaissances (architecture et ingénierie) +37, Connaissances (histoire) +31, Connaissances (mystères) +55, Connaissances (religion) +55, Détection +30, Diplomatie +32, Estimation +37, Fouille +51, Intimidation +30, Perception auditive +46, Profession (architecte) +74, Profession (brasseur) +74, Profession (ingénieur) +74, Profession (mineur) +74, Profession (tanneur) +74, Psychologie +51, Scrutation +60. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (marteau de guerre), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Création d'anneaux magiques, Création d'armes et d'armures magiques, Création d'objets merveilleux, Création de spectres magiques, Destruction d'arme, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Extension d'effet, Incantation rapide, Incantation statique, Parade de projectiles, Puissance divine, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du combat à mains nues, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (marteau de guerre), Succession d'enchaînements, Uppercut, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

Caractéristiques raciales des nains. Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes ; bonus de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et pouvoirs magiques ; bonus de +2 aux jets de Vigueur contre le poison ; bonus d'esquive de +4 contre les géants ; vision dans le noir ; connaissance de la pierre (bonus racial de +2 aux jets de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle, donne droit à un jet de Fouille pour remarquer l'endroit travaillé quand il passe à moins de 3 m et, à l'instar des roublards, peut utiliser cette compétence pour détecter les pièges liés à la roche ; profondeur innée ; bonus racial de +2 aux jets d'Estimation et d'Artisanat ou de Profession liés à la pierre ou aux métaux.

Illus. de D. Cramer

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Arme de prédilection divine (marteau de guerre), Avatar, Contrôle de créatures (nains), Création d'artefacts, Domaine supplémentaire (Loi), Don de la vie, Frappe dévastatrice, Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Genèse divine, Guérison accélérée divine, Maîtrise divine de l'artisanat, Maîtrise divine de la Terre, Maîtrise divine des batailles, Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Protection divine de zone, Réduction des dégâts augmentée, Résistance à la magie augmentée, Sens des batailles, Spécialisation martiale divine (marteau de guerre), Trait divin.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *protection divine*, 19 fois par jour (la cible bénéficie d'un bonus de résistance de +15 au prochain jet de sauvegarde, durée maximale d'une heure) ; renvoi ou destruction des créatures de l'Air, ou bien intimidation ou contrôle des créatures de la Terre, 19 fois par jour.

Pouvoirs magiques. Moradin use de ces pouvoirs au niveau 29, à l'exception des sorts du Bien et de la Loi, qu'il lance au niveau 30. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 38 + niveau du sort. *Aide, apaisement des émotions, aura sacrée, barrière de lames, bouclier de la Loi, cercle magique contre le Chaos, cercle magique contre le Mal, champ de force, châtiment sacré, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien ou et de la Loi uniquement), *corps de fer, courroux de l'ordre, décret, esprit impénétrable, façonnage de la pierre, immobilisation de monstre, immunité contre les sorts, mur de pierre, nuée d'élémentaires* (en tant que sort de la Terre uniquement), *parole sacrée, peau de pierre, pierre magique, pierres acérées, protection contre le Chaos, protection contre le Mal, protection contre les énergies destructives, protection d'autrui, ramollissement de la terre et de la pierre, rejet du Chaos, rejet du Mal, résistance à la magie, sphère prismatique, tremblement de terre, zone d'antimagie.*

Sorts de prêtre (6/9/8/8/7/7/5/4/3 ; DD de base égal à 19 + niveau du sort).

Possessions. Moradin porte *Marteau d'Âme*. Il s'agit d'un *marteau de guerre +5 boomerang, de lancer, loyal et saint,*.

Niveau de lanceur de sorts : 25. *Poids :* 4 kg.



Illus. de A. Swekel & D. Cramer

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu supérieur, Moradin obtient toujours le meilleur résultat possible aux jets de dés qu'il effectue (ce qui inclut les jets d'attaque, de dégâts, de caractéristique, de compétence et de sauvegarde). Il est immortel.

Perceptions. Corellon voit (par le biais de sa vision normale ou de sa vision dans le noir), entend, touche et sent dans un rayon de 28,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 28,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 19 heures au maximum.

Perception des attributions. Moradin ressent tout ce qui affecte le bien-être des nains dix-neuf semaines avant et après que l'événement concerné ait eu lieu. De même, il est conscient de tout nain s'adonnant à l'art ou à l'artisanat et livrant bataille.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Moradin peut user de n'importe quelle compétence d'Artisanat, même s'il n'en possède pas le moindre degré de maîtrise, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 30. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 20 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Moradin est capable de créer des armes magiques courantes et de guerre, des armures, mais aussi des outils magiques, comme une *pioche des titans*.

Avatars

Les avatars de Moradin prennent généralement son apparence, mais ils adoptent parfois la forme d'un élémentaire de la Terre, d'un xorn ou d'un individu de quelque autre espèce naine. Moradin les charge de veiller discrètement sur les artisans et chefs nains, mais également d'empêcher toute ingérence de Gruumsh et des autres divinités adorées par les peuples souterrains.

Avatar de Moradin. Semblable à Moradin, sauf : rang divin 9 ; CA 71 (contact 29, pris au dépourvu 70) ; Att +82/+77/+72/+67 corps à corps (1d8+34/x3, *marteau de guerre +5*), ou sort (+72 contact au corps à corps ou +81 contact à distance) ; Part RD (53/+5), résistance au feu (29), RM 41, aura divine (270 m, DD 27) ; JS Réf +54, Vig +60, Vol +54 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 10.

Pouvoirs divins saillants. Arme de prédilection divine (marteau de guerre), Domaine supplémentaire (Loi), Genèse d'objet, Maîtrise divine de la Terre, Maîtrise divine des batailles, Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Réduction des dégâts augmentée, Résistance à la magie augmentée, Spécialisation martiale divine (marteau de guerre).

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 19 ; DD des jets de sauvegarde égal à 28 + niveau du sort.

NÉRULL

Le Faucheur, l'Ennemi du Bien, Celui Qui Hait la Vie, le Semeur de Ténèbres, le Roi de la Longue Nuit, l'Éventreur

Dieu supérieur
Symbole : crâne et faux
Plan d'origine : Carcères
Alignement : neutre mauvais
Attributions : mort, ténèbres, meurtre, royaume des morts
Adorateurs : nécromanciens, assassins, roublards, meurtriers
Alignements des prêtres : CM, LM, NM
Domaines : Duperie, Mal, Mort
Arme de prédilection : faux



Dieu de la mort, Nérull est très connu et particulièrement craint. Il adopte la forme d'un cadavre momifié, quasiment squelettique, à la peau marron rouille et aux épais cheveux noirs et verts. Il est encapuchonné dans une cape noire et possède des yeux, des dents et des ongles vert-de-gris. Son bâton noir, *Coupevie*, s'achève sur une lame de faux constituée d'une force rougeâtre mortelle.

Dogme

Nérull est le protecteur de tous ceux qui recherchent le Mal par plaisir ou par intérêt.

Dans le glacial royaume de Nérull, tous sont égaux. Chaque être vivant est un véritable affront aux yeux du Faucheur, et toute mort offre une sombre étincelle de joie à son cœur depuis longtemps éteint. Ceux qui prient Nérull dans le but de l'apaiser attirent simplement son attention et scellent ainsi leur destin. Par contre, ceux qui tuent en son nom se doivent d'être récompensés (du moins Nérull le promet-il).

Clergé et temples

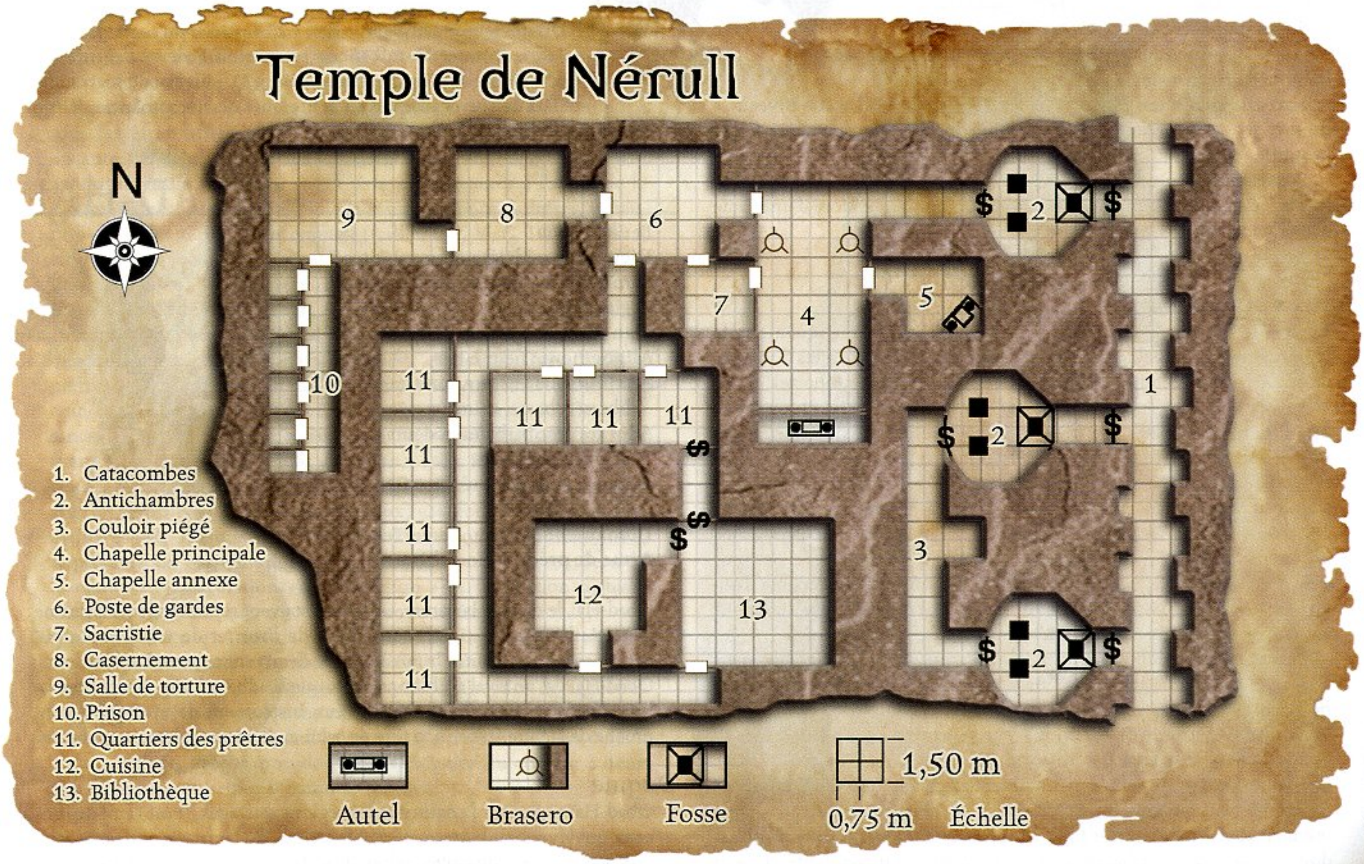
Les prêtres de Nérull sont secrets et solitaires, car peu de gens tolèrent leur présence. Hormis dans les contrées les plus maléfiques, Nérull ne dispose d'aucun culte digne de ce nom. Dénuées de hiérarchie, les églises œuvrent en permanence les unes contre les autres. Quoi qu'il en soit, chacun craint le Faucheur. Lorsqu'ils ne sont pas déguisés, ses prêtres sont vêtus d'une robe marron rouille et ils commettent souvent des meurtres en guise d'offrandes à leur divinité. Quand leur présence est découverte, ils fuient vers d'autres terrains de chasse. Certains adoptent une vie de nomade, dévoilent un visage innocent et se rendent de ville en ville, assassinant quelques individus avant de reprendre leur chemin.

Les temples dédiés à Nérull sont toujours dissimulés, même dans les régions où le Faucheur est révéré. Généralement, ils se trouvent sous terre et sont remplis de morts-vivants et autres créatures (guenaudes, fiélons et vargouilles entre autres) célébrant le culte de la mort.

NÉRULL

Nécromancien 10/Prêtre 20/Roublard 10
Extérieur de taille M
Rang divin : 17
Dés de vie : 20d8+140 (Extérieur), plus 10d4+70 (Néc), plus 20d8+140 (Prê), plus 10d6+70 (Rou) (840 pv)
Initiative : +15, agit toujours en premier (+11 Dex, +4 Science de l'initiative, Supreme Initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 77 (+11 Dex, +17 divin, +30 naturelle, +9 parade)
Attaques* : *faux +5 acérée, de lumière et de rapidité* (+70/+70/+65/+60/+55 corps à corps) ; ou sort (+60 contact au corps à corps ou +73 contact à distance). *Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez tout de même un dé pour déterminer s'il porte un coup critique.
Dégâts* : *faux +5 acérée, de lumière et de rapidité* (2d4+15/x4) ; ou selon sort. *Inflige toujours le maximum de dégâts (faux, 23 points).
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : intimidation des morts-vivants 24 fois par jour, attaque sournoise +5d6 (30 points), attaque handicapante, pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD (52/+4), résistance au feu (37), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 25,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (chauve-souris), esquive totale, pièges, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille), RM 69, aura divine (25,5 km, DD 36).
Jets de sauvegarde* : Réf +60, Vig +56, Vol +64. *Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.
Caractéristiques : For 25, Dex 33, Con 25, Int 35, Sag 40, Cha 29.
Compétences* : Alchimie +62, Bluff +74, Concentration +77, Connaissance des sorts +92, Connaissances (histoire) +49, Connaissances (morts-vivants) +82, Connaissances (mystères) +82, Connaissances (plans) +72, Connaissances (religion) +82, Crochetage +48, Déguisement +83, Déplacement silencieux +76, Désamorçage/sabotage +49, Détection +80, Diplomatie +58, Discrétion +91, Estimation +44, Fouille +72, Intimidation +60, Perception auditive +80, Psychologie +90, Scrutation +82, Vol à la tire +54. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (faux), Attaques réflexe, Contact magique à distance, Création d'objets merveilleux, Création de baguettes magiques, Création de sceptres magiques, École renforcée (Nécromancie), École supérieure (Nécromancie), Écriture des parchemins, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Emprise sur les morts-vivants (x3), Esquive, Extension d'effet, Extension de zone d'effet, Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Préparation de potions, Science de l'initiative, Sort consacré.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.



Pouvoirs divins saillants. Absorption de la vie, Altération de la réalité, Avatar, Célérité divine, Contrôle de créatures (morts-vivants), Création d'artefacts, École divine (Nécromancie), Frappe dévastatrice, Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Genèse divine, Initiative suprême, Maîtrise de la magie profane, Messager de la mort, Modification de taille, Particularités de mort-vivant, Pouvoir de vie et de mort, Protection divine, Protection divine de zone, Résistance à la magie augmentée, Sorts de magicien spontanés, Trait divin.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *caresse mortelle*, 17 fois par jour (si la créature visée ne possède pas 120 pv au moins, elle meurt).

Pouvoirs magiques. Nérull use de ces pouvoirs au niveau 27, à l'exception des sorts du Mal, qu'il lance au niveau 28. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 36 + niveau du sort. *Animation des morts, antidétection, arrêt du temps, aura maudite, blasphème, cercle magique contre le Bien, changement d'apparence, confusion, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Mal uniquement), *création de mort-vivant, création de mort-vivant dominant, destruction, double illusoire, écran, exécution, frayeur, invisibilité, leurre, métamorphose universelle, mise à mort, plainte d'outre-tombe, profanation, protection contre la mort, protection contre le Bien, rejet du Bien, ténèbres maudites.*



Illus. de M. Cavotta & D. Cramer

Sorts de prêtre (6/10/10/10/9/9/8/8/7/7 ; DD de base égal à 25 + niveau du sort et à 42 + niveau du sort pour les sorts de Nécromancie).

Sorts de magicien (5/8/8/7/6/5 ; DD de base égal à 21 + niveau du sort et à 38 + niveau du sort pour les sorts de Nécromancie). École proscrite : Illusion.

Possessions. Nérull porte *Coupevie*, une *faux +5 acérée, de lumière et de rapidité. Coupevie* ressemble à un bâton noir et noueux doté d'une lame d'énergie recourbée.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids* : 6 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu supérieur, Nérull obtient automatiquement le meilleur résultat possible aux jets de dés (parmi lesquels les jets d'attaque, de dégâts, de compétence et de sauvegarde). Enfin, il est immortel.

Perceptions. Nérull voit, entend, touche et sent dans un rayon de 25,5 kilomètres. Nérull voit aussi bien à la lumière du jour que dans le noir et conserve la vue dans les ténèbres magiques, sauf si un dieu d'un rang supérieur au sein en est à l'origine. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 25,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 17 heures au maximum.

Perception des attributions. Nérull ressent toute mort dix-sept semaines avant que l'événement ne se produise et en conserve la sensation dix-sept semaines après qu'il ait eu lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Nérull peut utiliser Connaissances (histoire), Connaissances (morts-vivants), Connaissances (mystères), Connaissances (plans) ou Connaissances (religion), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 30. De la même façon, il peut utiliser tout sort provoquant la mort ou pouvoir de domaine (à ne pas confondre avec les pouvoirs divins saillants). Il peut ainsi réaliser jusqu'à 20 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Nérull peut créer une arme magique à partir d'une dague, d'un dard, d'une masse d'armes légère, d'une matraque, d'un arc court, d'un arc court composite, d'une épée courte, d'un gourdin, d'une masse d'armes lourde, d'une morgenstern, d'un bâton, d'une rapière, ou de n'importe quel type d'arbalète. Il a également le pouvoir de créer des objets de dissimulation ou de déguisement, comme un *anneau d'invisibilité*, une *robe de mimétisme* ou un *couvre-chef de déguisement*.

Avatars

Les avatars de Nérull ressemblent à leur maître. Il a rarement recours à leurs services, sauf quand il s'agit d'assister à une mort particulièrement importante ou étrange.

Avatar de Nérull. Semblable à Nérull, sauf : rang divin 8 ; CA 59 (contact 38, pris au dépourvu 59) ; Att +61/+56/+51/+46/+41 corps à corps (2d4+15/x4, *faux +5 acérée, de lumière et de rapidité*), ou sort (+55 contact au corps à corps ou +64 contact à distance) ; Part RD (43/+4), résistance au feu (28), RM 60, aura divine (240 m, DD 27) ; JS Réf +50, Vig +46, Vol +54 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 9.

Pouvoirs divins saillants. Célérité divine, Contrôle de créatures (morts-vivants), École divine (Nécromancie), Frappe dévastatrice, Initiative suprême, Modification de taille, Particularités de mort-vivant, Protection divine, Résistance à la magie augmentée, Trait divin.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 18 ; DD des jets de sauvegarde égal à 27 + niveau du sort.

Sorts. Comme Nérull, si ce n'est que le DD de sauvegarde des sorts divins de Nécromancie s'élève à 33 + niveau du sort et que le DD de sauvegarde des sorts profanes de Nécromancie s'élève à 29 + niveau du sort.

OBAD-HAÏ



Le Chalumeau
Dieu intermédiaire
Symbole : masque de feuilles et de glands de chêne
Plan d'origine : Terres Extérieures
Alignement : neutre
Attributions : nature, forêts, liberté, chasse, animaux
Adorateurs : barbares, rôdeurs, druides, chasseurs
Alignements des prêtres : CN, LN, N, NM, NB
Domaines : Air, Eau, Faune, Feu, Flore Terre
Arme de prédilection : bâton

Obad-Haï, le dieu de la nature, est le plus souvent représenté sous la forme d'un vieil ermite maigre et usé, vêtu de brun et de roux. Toutefois, certaines communautés humanoïdes le décrivent comme l'un des leurs. Obad-Haï est un rival d'Ehlonna car lui aussi adhère à une stricte neutralité. Obad-Haï joue du chalumeau (un instrument de musique à vent proche de la flûte) et tire son titre de celui-ci. Il porte également un bâton.

Dogme

Obad-Haï règne sur la nature et les régions sauvages. Il est l'ami de tous ceux qui vivent en harmonie avec le monde de la nature et c'est tout ce qu'il attend de ses disciples. Selon Obad-Haï, ceux qui nuisent à la nature

méritent simplement d'être châtiés. À l'inverse, ceux qui ne font qu'un avec la nature n'ont rien à craindre. Ceci dit, même les individus bien intentionnés et les imbéciles sont parfois pris au piège d'un périple qu'ils n'ont su anticiper. Obad-Haï enseigne donc que la nature est parfois injuste et dangereuse, voire terrible. Cependant, elle est également belle et merveilleuse, et doit donc être respectée dans ce sens.

Clergé et temples

Les prêtres d'Obad-Haï n'ont aucune hiérarchie et traitent tous ceux de leur ordre comme des égaux. Ils portent des vêtements roussâtres et entretiennent des lieux de culte cachés dans les bois, à l'écart de la civilisation. Ils restent fidèles à la nature et à eux-mêmes, et vont rarement vers la société.

Un large éventail de races constitue les rangs des prêtres d'Obad-Haï, parmi lesquelles des humains, des gnomes, des halfelins et des fées des bois. Ils sont les protecteurs de la nature, se chargeant de châtier les contrevenants lorsque leur protection est inefficace ou tardive.

Les temples consacrés à Obad-Haï peuvent s'élever n'importe où, mais on les trouve généralement au beau milieu d'un bosquet de chênes.

OBAD-HAÏ

Druide 20/Prêtre 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 15
Dés de vie : 20d8+180 (Extérieur), plus 20d8+180 (Dru), plus 20d8+180 (Prê) (1 020 pv)
Initiative : +9 (+9 Dex)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 72 (+9 Dex, +15 divin, +28 naturelle, +10 parade)
Attaques : *bâton +5 de foudre intense et gardien* (+66/+61/+56/+51 corps à corps), *bâton +5 de froid intense et de rapidité* (+66/+66/+61/+56 corps à corps) ; ou sort (+67 contact au corps à corps ou +69 contact à distance)
Dégâts : *bâton +5 de foudre intense et gardien* (1d6+12, plus 1d6 d'électricité/19–20), *bâton +5 de froid intense et de rapidité* (1d6+8, plus 1d6 de froid/19–20) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : renvoi des morts-vivants 13 fois par jour, pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD (50/+4), résistance au feu (35), guérison accélérée (35), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 22,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, mille visages, instinct naturel, résistance à l'appel de la nature, vision nocturne, éternelle jeunesse, absence de traces, immunité contre le venin, *forme animale* (taille TP, P, M, G, TG ou animal sanguinaire 6 fois/jour, élémentaire 3 fois par jour), déplacement facilité, RM 47, aura divine (450 m, DD 34).
Jets de sauvegarde : Réf +56, Vig +56, Vol +63.
Caractéristiques : For 24, Dex 28, Con 29, Int 30, Sag 43, Cha 31.
Compétences* : Artisanat (poterie) +84, Artisanat (travail de la pierre) +84, Artisanat (travail du bois) +84, Artisanat (travail du cuir) +84, Concentration +67, Connaissance des sorts +88, Connaissances (géographie) +41, Connaissances (mystères) +49, Connaissances (nature) +78, Connaissances (religion) +65, Déplacement silencieux +40, Diplomatie +47, Discrétion +40, Dressage +48, Empathie avec les animaux +68, Équitation (chevaux) +26, Fouille +41, Perception auditive +49, Premiers secours +33, Profession (herboriste) +70, Représentation +41, Sens de l'orientation +47, Psychologie +51, Sens de la nature +94, Scrutation +68, Détection +49, Utilisation d'objets magiques +41. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Ambidextrie, Arme de prédilection (bâton), Attaques réflexe, Combat à deux armes, Combat en aveugle, Course, Création d'anneaux magiques, Création d'objets merveilleux, Création de baguettes magiques, Création de bâtons magiques, Écriture de parchemins, Endurance, Esquive, Incantation rapide, Maîtrise du combat à deux armes, Pistage, Préparation de potions, Science du combat à deux armes, Science du critique (bâton), Vigilance.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Avatar, Communication avec des créatures (animaux), Communication avec des créatures (plantes), Contrôle de créatures (animaux), Domaine supplémentaire (Air), Domaine supplémentaire (Feu), Domaine supplémentaire (Terre), Don de la vie, Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Guérison accélérée divine, Messager de la mort, Modification de taille, Pouvoir de la nature, Protection divine, Trait d'énergie (feu), Trait divin.

Pouvoirs de domaines. Renvoi ou destruction des créatures de la Terre, ou intimidation ou contrôle des créatures de l'Air, 10 fois par jour ; renvoi ou destruction des créatures du Feu, ou intimidation ou contrôle des créatures de l'Eau, 10 fois par jour ; *amitié avec les animaux*, 15 fois par jour ; renvoi ou destruction des créatures de l'Eau, ou intimidation ou contrôle des créatures du Feu, 10 fois par jour ; intimidation ou contrôle des créatures végétales, 10 fois par jour ; renvoi ou destruction des créatures de l'Air, ou intimidation ou contrôle des créatures de la Terre, 10 fois par jour.

Pouvoirs magiques. Obad-Haï use de ces pouvoirs au niveau 25. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 34 + niveau du sort. *apaisement des animaux, bâton sylvanien, bouclier de feu, brume acide, brume de dissimulation, changement de forme, communion avec la nature, cône de froid, contrôle de l'eau, contrôle des plantes, contrôle des vents, contrôle du climat, coquille antivie, corps de fer, croissance végétale, cyclone, domination d'animal, éclair multiple, éloignement du bois, empire végétal, enchevêtrement, état gazeux, façonnage de la pierre, flammes, flétrissure, germes de feu, immobilisation d'animal, le grand tertre, mains brûlantes, marche dans les airs, métamorphose animale, mort rampante, mur d'épines, mur de feu,*



Illus. de K. Anderson

mur de pierre, mur de vent, nappe de brouillard, nuage incendiaire, nuée d'élémentaires, peau d'écorce, peau de pierre, pierre magique, pierres acérées, ramollissement de la terre et de la pierre, répulsif, résistance aux énergies destructives, respiration aquatique, tempête de feu, tempête de grêle, tremblement de terre.

Sorts de prêtre (6/10/10/10/10/9/8/8/8/7 ; DD de base égal à 26 + niveau du sort).

Sorts de druide (6/9/9/9/9/8/7/7/7/6 ; DD de base égal à 26 + niveau du sort).

Possessions. *Cognetempête*, le bâton d'Obad-Haï, est une arme double dont les deux extrémités affichent un bonus d'altération de +5. L'une d'elles est de foudre intense et gardienne, alors que l'autre est de froid intense et de rapidité.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids* : 2,5 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Obad-Haï fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Obad-Haï voit (par le biais de sa vision normale ou de sa vision nocturne), entend, touche et sent dans un rayon de 22,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 22,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire son titre) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 15 heures au maximum.

Perception des attributions. Obad-Haï ressent tout ce qui affecte la nature (terre ferme, mer, air) au moment où se déroule l'événement, puis quinze semaines après qu'il ait eu lieu. Tout animal ou plante peut être l'objet de ses pouvoirs de perception et de communication distantes.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Obad-Haï peut utiliser Artisanat (poterie), Artisanat (travail de la pierre), Artisanat (travail du bois), Artisanat (travail du cuir), Connaissances (géographie), Connaissances (mystères), Connaissances (nature) ou Connaissances (religion), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Obad-Haï est à même de créer des objets magiques produisant de l'énergie (comme une *baguette de boule de feu*), des objets qui permettent de prendre le contrôle des élémentaires (comme un *encensoir de contrôle des élémentaires de l'Air*), des objets qui permettent de s'emparer du contrôle des animaux et des plantes (comme un *bâton du grand essaim*), des objets contrôlant ou affectant les éléments (comme un *bâton de la pierre et de la terre*), mais également des objets qui protègent leur utilisateur contre les éléments (comme un *anneau de résistance aux énergies destructives*). Toutefois, le prix de vente d'un tel article ne saurait dépasser 200 000 po.

Illus. de D. Cramer

Avatars

Les avatars d'Obad-Haï ont une apparence variable. Il les charge de veiller sur les lieux sauvages et de ne pas perdre de vue les activités d'Ehlonna.

Avatar d'Obad-Haï. Semblable à Obad-Haï, sauf : rang divin 7 ; CA 56 (contact 36, pris au dépourvu 47) ; Att +58/+53/+48/+43 corps à corps (1d6+12, *bâton +5 de foudre intense et gardien*) et +58/+53/+48/+43 corps à corps (1d6+8, *bâton +5 de froid intense et de rapidité*), ou sort (+60 contact au corps à corps ou +62 contact à distance) ; Part RD (42/+4), résistance au feu (27), RM 39, aura divine (210 m, DD 26) ; JS Réf +48, Vig +48, Vol +55 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 8.

Pouvoirs divins saillants. Communication avec des créatures (animaux), Communication avec des créatures (plantes), Domaine supplémentaire (Air), Domaine supplémentaire (Terre), Guérison accélérée divine, Métamagie automatique (pouvoirs à incantation rapide), Modification de taille, Protection divine, Trait divin.

Sans le pouvoir divin saillant de Domaine supplémentaire (Feu), les avatars d'Obad-Haï n'ont pas accès au domaine du Feu et aux pouvoirs magiques de *bouclier de feu, flammes, germes de feu, mains brûlantes, mur de feu, nuage incendiaire, nuée d'élémentaires, résistance aux énergies destructives* et *tempête de feu*.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 17 ; DD des jets de sauvegarde égal à 26 + niveau du sort.

OLIDAMMARA



Le Filou Rieur
Dieu intermédiaire
Symbole : masque grimaçant
Plan d'origine : Ysgard
Alignement : chaotique neutre
Attributions : roublards, musique, festivités, vin, humour, plaisanteries
Adorateurs : roublards, bardes, comédiens, vignerons
Alignements des prêtres : CM, CB, CN
Domaines : Chance, Chaos, Duperie
Arme de prédilection : rapière

Dieu des roublards, Olidammara prend le plus souvent l'apparence d'un homme aux cheveux bruns et au teint olivâtre, à l'air désinvolte et jovial. Cependant, il voyage généralement incognito. Olidammara apprécie par-dessus tout le vin, les femmes et les chansons. C'est un vagabond, un plaisantin et un maître dans l'art du déguisement. Ses temples sont rares, mais d'aucuns lèvent souvent leur verre en son honneur.

Dogme

Olidammara adore tourmenter les individus attachés à une vie ordonnée et à la routine. Il encourage ses disciples à tout faire pour maîtriser l'art de la musique. Il enseigne également que la vie se doit d'être heureuse et amusante. À cet effet, les meilleures farces prennent toujours quelqu'un pour cible. D'ailleurs, l'arroseur est parfois arrosé et les disciples d'Olidammara doivent également accepter les tours pendables qu'on leur joue. Selon lui, le vin est l'un des plaisirs de la vie, car après tout, quoi de mieux que la naissance du vin si ce n'est de le boire ? Misère, tempérance et solennité sont à proscrire car toutes finissent par empoisonner l'âme.

Clergé et temples

Le culte d'Olidammara est assez peu organisé mais ses prêtres sont nombreux. Ils travaillent généralement en ville ou parcourent la campagne. Les prêtres d'Olidammara ont souvent un second métier, comme ménestrel, brasseur ou homme à tout faire. Cela explique qu'on les trouve dans tous les milieux, sous toutes les apparences possibles.

Les temples uniquement dédiés à Olidammara sont rares. Néanmoins, comme le prétendent ses disciples, on trouve un temple consacré à Olidammara partout où il y a du vin, des chants et des rires. Les temples officiels sont cachés car ils servent également de cachettes à l'attention des voleurs. Nombre de débits de boisson abritent au moins un petit lieu de culte dédié à Olidammara.

OLIDAMMARA

Roublard 20/Barde 10/Prêtre 10
Extérieur de taille M
Rang divin : 15
Dés de vie : 20d8+140 (Extérieur), plus 20d6+140 (Rou), plus 10d6+70 (Bard), plus 10d8+70 (Prê) (840 pv)
Initiative : +24, agit toujours en premier (+20 Dex, +4 Science de l'initiative, Initiative suprême)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 84 (+20 Dex, +15 divin, +28 naturelle, +11 parade)
Attaques : *rapière +5 acérée, chaotique et de rapidité* (+81/+81/+76/+71/+66 corps à corps) ; ou sort (+63 contact au corps à corps ou +76 contact à distance)
Dégâts : *rapière +5 chaotique, acérée et de rapidité* (1d6+12/12–20) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : attaque sournoise +13d6, renvoi des morts-vivants 14 fois par jour, pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, attaque handicapante.
Particularités : immunités divines, RD (50/+4), résistance au feu (35), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 22,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, savoir bardique +20, musique de barde 10 fois par jour (contre-chant, *fascination*, inspiration, encouragement, inspiration héroïque, *suggestion*), esquive totale, esquive

surnaturelle, opportunisme, esprit fuyant, pièges, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille, +4 contre les pièges), RM 47, aura divine (450 m, DD 35).

Jets de sauvegarde : Réf +69, Vig +54, Vol +54.

Caractéristiques : For 24, Dex 50, Con 24, Int 30, Sag 24, Cha 33.

Compétences* : Acrobaties +69, Artisanat (instruments de musique) +57, Bluff +103, Concentration +54, Connaissance des sorts +52, Connaissances (folklore local) +45, Connaissances (histoire) +45, Connaissances (mystères) +71, Crochetage +75, Déguisement +58, Déplacement silencieux +69, Désamorçage/ sabotage +45, Détection +54, Diplomatie +48, Discrétion +67, Équilibre +59, Escalade +62, Estimation +45, Évasion +55, Fouille +55, Intimidation +52, Langage secret +48, Lecture sur les lèvres +45, Perception auditive +68, Premiers secours +26, Profession (herboriste) +42, Profession (vigneron) +68, Psychologie +66, Représentation +62, Saut +26, Scrutation +68, Sens de la nature +42, Utilisation d'objets magiques +78, Vol à la tire +65. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.

Dons : Arme de prédilection (rapière), Arme en main, Attaque éclair, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Botte secrète (rapière), Combat en aveugle, Efficacité des sorts accrue, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Extension de durée, Extension de portée, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (rapière), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Talent (Représentation), Vigilance.



Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Attaque sournoise divine, Avatar, Célérité divine, Déplacement instantané, Esquive divine, Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Initiative suprême, Mémoire divine (mélodies), Modification de taille, Protection divine, Protection divine de zone, Représentation irrésistible (pas d'effet de calme), Roublard divin, Talent divin (Bluff), Trait divin, Transformation (cf. ci-dessous).

Pouvoirs de domaines. Peut rejouer un jet de dés 15 fois par jour ; lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Pouvoirs magiques. Olidammara use de ces pouvoirs au niveau 25, à l'exception des sorts du Chaos, qu'il lance au niveau 26. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 35 + niveau du sort. *Aide, animation d'objets, annulation d'enchantement, antidétection, arrêt du temps, aura sacrée, bouclier entropique, cercle magique contre la Loi, changement d'apparence, confusion, convocation de monstres IX* (en tant que sort du Chaos uniquement), *double illusoire, écran, fracassement, invisibilité, leurre, liberté de mouvement, manteau du Chaos, marteau du Chaos, métamorphose universelle, miracle, parole du Chaos, protection contre la Loi, protection contre les énergies destructives, rejet de la Loi, renvoi des sorts.*

Sorts de barde (3/6/6/5/2 ; DD de base égal à 21 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1er – *détection des passages secrets, feuille morte, message, ventriloquie* ; 2e – *bouche magique, détection de pensées, image imparfaite, image miroir* ; 3e – *confusion, émotion, mur de vent, texte illusoire* ; 4e – *domination, terrain hallucinatoire.*

Sorts de prêtre (6/7/7/6/5/4 ; DD de base égal à 17 + niveau du sort).

Possessions. Olidammara porte *Prestelame*, une *rapière +5 acérée, chaotique et de rapidité.*

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids* : 1,5 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Olidammara fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Olidammara voit, entend, touche et sent dans un rayon de 22,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 22,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire son titre) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 15 heures au maximum.

Perception des attributions. Olidammara ressent tout vol, plaisanterie, chant, poème ou jeu au moment où se déroule l'événement, puis quinze semaines après qu'il ait eu lieu. Il est également conscient de tout processus de vinification.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Olidammara peut user des compétences Artisanat (instruments de musique), Connaissances (folklore local), Connaissances (histoire), Connaissances (mystères), Crochetage, Désamorçage/sabotage, Profession (herboriste) ou Profession (vigneron), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. L'utilisation d'une action libre lui permet également d'effectuer un Vol à la tire, mais il doit alors s'acquitter d'un jet de compétence. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Olidammara peut créer une arme magique à partir d'une dague, d'un dard, d'une masse d'armes légère, d'une matraque, d'un arc court, d'un arc court composite, d'une épée courte, d'un gourdin, d'une masse d'armes lourde, d'une morgenstern, d'un bâton, d'une rapière, ou de n'importe quel type d'arbalète. Il a également le pouvoir de créer des objets de dissimulation ou de déguisement, comme un *anneau d'invisibilité*, une *robe de mimétisme* ou un *couvre-chef de déguisement*, ainsi que des instruments de musique, comme un *cor de dévastation*, une *flûte d'Hameln* ou une *lyre de bâtisseur*. Toutefois, le prix de vente d'un tel article ne saurait dépasser 200 000 po.

Avatars

Les avatars d'Olidammara peuvent ressembler à n'importe quoi, mais ils préfèrent une forme humaine. Il les charge de faire des farces aux autres dieux, mais aussi aux mortels de marque.

Avatar d'Olidammara. Semblable à Olidammara, sauf : rang divin 7 ; CA 68 (contact 48, pris au dépourvu 68) ; Att +73/+73/+68/+63/+58 corps à corps (1d6+12/16–20, *rapière +5 acérée, chaotique et de rapidité*), ou sort (+56 contact au corps à corps ou +69 contact à distance) ; Part RD (42/+4), résistance au feu (27), RM 39, aura divine (210 m, DD 27) ; JS Réf +36, Vig +26, Vol +26 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 8.

Pouvoirs divins saillants. Célérité divine, Déplacement instantané, Esquive divine, Genèse d'objet, Initiative suprême, Mémoire divine (mélodies), Métamagie automatique (pouvoirs à incantation rapide), Modification de taille, Protection divine.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 17 ; DD des jets de sauvegarde égal à 27 + niveau du sort.

Illus. de M. Carotta

PÉLOR

L'Étincelant
Dieu supérieur
Symbole : visage solaire
Plan d'origine : Élysée
Alignement : neutre bon
Attributions : soleil, lumière, force, guérison
Adorateurs : bardes, rôdeurs, druides, guérisseurs, roturiers
Alignements des prêtres : CB, LB, NB
Domaines : Bien, Force, Guérison, Soleil
Arme de prédilection : masse d'armes



Pélor, le dieu du soleil, est dépeint comme un vieil homme aux cheveux blancs et ébouriffés, et à la barbe dorée. Il est le créateur de nombreuses bonnes choses et il soutient ceux qui se trouvent dans le besoin et combat le Mal. Il est le dieu le plus couramment vénéré des humains et ses prêtres sont les bienvenus partout où ils se rendent.

Dogme

Bien que ses ouailles le considèrent comme un dieu doux et paisible chargé d'apaiser les souffrances, Pélor n'en est pas moins un grand combattant. Son courroux s'abat sur les ténèbres et le Mal, alors qu'il soigne et fortifie les champions du Bien.

Pélor enseigne que l'énergie de la vie puise son origine dans le soleil. Sa lueur offre force aux faibles et santé aux malades, mais elle détruit aussi l'obscurité et le Mal. Il invite ses disciples à défier les forces de la corruption par tous les moyens, mais il leur rappelle également que l'incessant combat mené contre les forces négatives aveugle parfois le cœur aux vertus essentielles : la bonté, la miséricorde et la compassion.

Clergé et temples

Les prêtres de Pélor aiment s'affubler de tenues jaunes. Il s'agit généralement d'individus bons pourvus d'une inébranlable force de volonté. Ce sont principalement des guérisseurs et des protecteurs, mais ils n'hésitent pas à prendre les armes quand il le faut. Ils emploient leurs pouvoirs pour soigner, nourrir et aider ceux qui sont dans le besoin, et ils développent tout les talents nécessaires à la protection de leurs ouailles. Beaucoup de prêtres de Pélor renoncent à leurs devoirs pastoraux et s'aventurent en des contrées éloignées pour repousser les êtres dangereux et offrir les dons de leur divinité.

En général, les temples consacrés à Pélor sont grands, aérés et d'un blanc immaculé. Ils sont le plus souvent bâtis de façon à ce que le soleil en baigne chaque pièce durant toute la journée. Ils abritent également des cours ouvertes et ensoleillées. Les temples de Pélor sont toujours d'une propreté impeccable et nombre d'entre eux disposent d'ailes qui accueillent des hospices.

PÉLOR

Prêtre 20/Druide 10/Guerrier 10
Extérieur de taille M
Rang divin : 17
Dés de vie : 20d8+180 (Extérieur), plus 20d8+180 (Prê), plus 10d8+90 (Dru), plus 10d10+90 (Gue) (1 040 pv)
Initiative : +11 (+7 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 73 (+7 Dex, +17 divin, +30 naturelle, +9 parade)
Attaques* : *masse d'armes lourde +5 de destruction et de feu* (+79/+74/+69/+64 corps à corps) ; ou sort (+69 contact au corps à corps ou +64 contact à distance). *Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez un dé pour déterminer s'il porte un coup critique.
Dégâts* : *masse d'armes lourde +5 de destruction et de feu* (1d8+42/19–20) ; ou selon sort. *Inflige toujours le maximum de dégâts (masse d'armes, 50 points).
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : renvoi des morts-vivants 24 fois par jour, pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, immunité contre le feu, RD (52/+4), guérison accélérée (37), incantation de sorts divins spontanée,



Illus. de D. Cramer & K. Anderson

comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 25,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, instinct naturel, résistance à l'appel de la nature, absence de traces, immunité contre le venin, *forme animale* (taille P, M ou G, 4 fois par jour), déplacement facilité, RM 49, aura divine (25,5 km, DD 36).
Jets de sauvegarde* : Réf +56, Vig +58, Vol +64. *Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.
Caractéristiques : For 34, Dex 24, Con 28, Int 32, Sag 40, Cha 29.
Compétences* : Artisanat (travail du métal) +91, Artisanat (travail du verre) +91, Concentration +85, Connaissance des sorts +71, Connaissances (morts-vivants) +39, Connaissances (mystères) +79, Connaissances (nature) +69, Connaissances (religion) +62, Détection +60, Diplomatie +57, Dressage +72, Empathie avec les animaux +39, Équitation (chevaux) +63, Fouille +51, Perception auditive +60, Premiers secours +70, Profession (fermier) +95, Profession (herboriste) +95, Profession (marin) +95, Psychologie +55, Représentation +49, Scrutation +61, Sens de l'orientation +38, Sens de la nature +55. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (masse d'armes lourde), Attaque au galop, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Charge dévastatrice, Combat monté, Contact magique à distance, Emprise sur les morts-vivants (x3), Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Extension d'effet, Extension de durée, Puissance divine, Science de l'initiative, Science du critique (masse d'armes lourde), Sort consacré, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (masse d'armes lourde), Succession d'enchaînements, Vengeance divine.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort,

maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Appel de créatures (aigles de toutes sortes), Arme de prédilection divine (masse d'armes lourde), Avatar, Création d'artefacts, Domaine supplémentaire (Force), Don de la vie, Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Genèse divine, Guérison accélérée divine, Illumination divine, Immunité contre une énergie destructive (Feu), Modification de taille, Pouvoir de vie et de mort, Pouvoir supérieur de vie et de mort, Protection divine, Protection divine de zone, Spécialisation martiale divine (masse d'armes lourde), Tempête divine, Trait divin, Trait divin de zone.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; exploit physique, 17 fois par jour (bonus d'altération de +20 en Force pendant 1 round) ; lance les sorts de Guérison avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; destruction des morts-vivants, 17 fois par jour.

Pouvoirs magiques. Pélor use de ces pouvoirs au niveau 27, à l'exception des sorts du Bien et de Guérison, qu'il lance au niveau 28. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 36 + niveau du sort. *Aide, aura sacrée, barrière de lames, bouclier de feu, cercle de guérison, cercle magique contre le Mal, châtiment sacré, colonne de feu, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien uniquement)*, endurance aux énergies destructives, explosion de lumière, force de taureau, force du colosse, germes de feu, guérison suprême, guérison suprême de groupe, immunité contre les sorts, lumière brûlante, main broyeuse de Bigby, métal brûlant, panoplie magique, parole sacrée, peau de pierre, poigne de Bigby, poing de Bigby, protection contre le Mal, rayon de soleil, régénération, rejet du Mal, résurrection suprême, soins importants, soins intensifs, soins légers, soins modérés, sphère prismatique.*

Sorts de prêtre (6/10/10/10/9/9/8/8/7/7 ; DD de base égal à 25 + niveau du sort).

Sorts de druide (6/8/8/7/6/5 ; DD de base égal à 25 + niveau du sort).

Possessions. Pélor porte *Brillesceptre*, une *masse d'armes lourde +5 de destruction et de feu.*

Niveau de lanceur de sorts : 25. *Poids* : 4 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu supérieur, Pélor obtient automatiquement le meilleur résultat possible aux jets de dés (parmi lesquels les jets d'attaque, de dégâts, de compétence et de sauvegarde). Enfin, il est immortel.

Perceptions. Pélor voit, entend, touche et sent dans un rayon de 25,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 25,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire son titre) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 17 heures au maximum.

Perception des attributions. Pélor ressent tout crépuscule et aurore. Il sait pertinemment quand on allume ou éteint une source lumineuse et est conscient de tout acte de soins. Il remarque tout ceci dix-sept semaines avant que l'événement ne se produise et en conserve la sensation dix-sept semaines après qu'il ait eu lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Pélor peut utiliser Artisanat (travail du métal), Artisanat (travail du verre), Connaissances (morts-vivants), Connaissances (mystères), Connaissances (nature), Connaissances (religion), Profession (fermier), Profession (herboriste), Profession (marin) ou toute compétence relative à la Force, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 30. Pour utiliser une compétence au titre d'action libre, Pélor doit disposer de degrés de maîtrise dans cette compétence et on doit pouvoir s'en servir de façon innée. Cela n'est pas possible si la tâche requise est une action de mouvement ou de déplacement total. De même, Pélor est capable de réaliser un simple jet de Force en entreprenant une action libre. Par exemple, en usant d'une action libre, il peut enfoncer une porte, mais est incapable de sauter, d'escalader ou de nager (il s'agit d'actions de mouvement). Il peut ainsi effectuer vingt actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Pélor est à même de créer n'importe quel type d'arme magique, mais également des objets qui exploitent la lumière ou le feu, comme des armes de feu intense, un *casque de mille feux* ou une *robe prismatique*. Il peut également créer des objets capables de soigner les blessures ou de rendre la vie, comme une *potion de guérison suprême*, un *bâton de vie* ou des doses de *baume de Keoghtom*.

Avatars

Les avatars de Pélor ressemblent à leur maître, mais ils prennent parfois l'apparence de jeunes gens. Pélor les charge d'enrayer les épidémies et de soigner les blessés après de grandes catastrophes, en particulier lorsqu'une autre divinité en est à l'origine.

Avatar de Pélor. Semblable à Pélor, sauf : rang divin 8 ; CA 55 (contact 34, pris au dépourvu 44) ; Att +66/+61/+56/+51 corps à corps (1d8+25/19–20, *masse d'armes lourde +5 de destruction et de feu*), ou sort (+60 contact au corps à corps ou +55 contact à distance) ; Part RD (43/+4), RM 40, aura divine (240 m, DD 27) ; JS Réf +47, Vig +49, Vol +55 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 9.

Pouvoirs divins saillants. Domaine supplémentaire (Force), Don de la vie, Guérison accélérée divine, Illumination divine, Immunité contre une énergie destructive (Feu), Modification de taille, Pouvoir de vie et de mort, Protection divine, Protection divine de zone, Trait divin.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 17 ; DD des jets de sauvegarde égal à 27 + niveau du sort.

SAINT CUTHBERT



Saint Cuthbert de la Masse
Dieu intermédiaire
Symbole : étoile incrustée de rubis
Plan d'origine : Arcadie
Alignement : loyal neutre
Attributions : châtiment, bon sens, sagesse, zèle, honnêteté, vérité, discipline
Adorateurs : guerriers, moines, juges, gardes
Alignements des prêtres : LB, LN
Domaines : Destruction, Force, Loi, Protection
Arme de prédilection : masse d'armes

Dieu du châtiment, Saint Cuthbert adopte moult formes. Le plus souvent, il prend l'apparence d'un simple paysan ou d'un homme moustachu, aux cheveux blancs et vêtu d'un harnois. Habituellement, il porte sa célèbre masse d'armes.

Saint Cuthbert fait acte de vengeance et de juste rétribution à l'encontre de ceux qui transgressent la loi. Comme les créatures maléfiques enfreignent plus souvent les lois que les créatures bonnes, Saint Cuthbert est généralement dans le camp du Bien, même si lui-même n'est pas de cet alignement. Jadis, c'était un mortel (du moins ces disciples le prétendent-ils), mais il naquit il y a bien longtemps et nul ne connaît réellement son origine.

Dogme

Le verbe de Saint Cuthbert est empli de sagesse, de pragmatisme et de sensibilité. Parmi ses fidèles, le Verbe de la Masse a force de loi. D'ailleurs, ses disciples déploient de nombreux efforts pour que chacun tire la sagesse de sa bonne parole. Tout vacillement de la foi ou agissement à l'encontre des préceptes du saint est intolérable, tout particulièrement lorsqu'il naît parmi les ouailles. Saint Cuthbert encourage ses disciples à ramener les infidèles dans le droit chemin. Selon lui, l'honnêteté, la véracité, le pragmatisme et la raison sont les plus grandes vertus.

Clergé et temples

Les prêtres de la Masse sont des individus sévères qui ne mâchent pas leurs mots. Ils ne supportent pas les imbéciles et voient d'un mauvais œil ceux dont la foi vacille. Ils sont formés à l'art de la guerre et entretiennent leur forme physique. Nombre sont des gardes, enquêteurs, juges et autres chasseurs de primes.

Les temples consacrés à Saint Cuthbert sont toujours massifs et imposants. Leurs entrées ou façades affichent toujours des citations attribuées à la Masse. Elles peuvent offrir l'inspiration (« Le Mal et le Chaos règnent là où les bonnes gens ferment les yeux ») ou paraître franchement menaçantes (« L'entêtement ne vaut que malheur aux infidèles »).

Illus. de D. Cramer

SAINT CUTHBERT

Guerrier 20/Prêtre 20
Extérieur de taille M (Loi)
Rang divin : 15
Dés de vie : 20d8+160 (Extérieur), plus 20d10+160 (Gue), plus 20d8+160 (Prê) (1 000 pv)
Initiative : +11 (+7 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 69 (+7 Dex, +15 divin, +28 naturelle, +9 parade)
Attaques : *masse d'armes lourde +5 de destruction, loyale et sainte* (+79/+74/+69/+64 corps à corps) ; ou sort (+69 contact au corps à corps ou +62 contact à distance)
Dégâts : *masse d'armes lourde +5 de destruction, loyale et sainte* (1d8+43/19–20) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : renvoi des morts-vivants 12 fois par jour, pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD (50/+4), résistance au feu (35), guérison accélérée (32), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 22,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, RM 67, aura divine (450 m, DD 34).
Jets de sauvegarde : Réf +34, Vig +37, Vol +44.
Caractéristiques : For 38, Dex 24, Con 27, Int 24, Sag 45, Cha 29.
Compétences* : Artisanat (fabrication d'armes) +83, Artisanat (fabrication d'armures) +83, Artisanat (travail du métal) +83, Concentration +43, Connaissance des sorts +63, Connaissances (histoire) +32, Connaissances (mystères) +63, Connaissances (noblesse et royauté) +43, Connaissances (religion) +43, Détection +60, Diplomatie +48, Fouille +49, Perception auditive +60, Profession (juriste) +85, Psychologie +100, Scrutation +63, Sens de la nature +58, Utilisation d'objets magiques +45. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (masse d'armes lourde), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Destruction d'arme, Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renfocée, Extension d'effet, Incantation rapide, Incantation statique, Quintessence des sorts, Pistage, Puissance divine, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du critique (masse d'armes lourde), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (masse d'armes lourde), Succession d'enchaînements, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.



Illus. de W. Reynolds

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Arme de prédilection divine (masse d'armes lourde), Avatar, Bénédiction divine (Sagesse), Domaine supplémentaire (Destruction), Frappe dévastatrice, Guérison accélérée divine, Modification de forme, Modification de taille, Pouvoir de la vérité, Protection divine, Protection divine de zone, Résistance à la magie augmentée, Spécialisation martiale divine (masse d'armes lourde), Talent divin (Psychologie), Tempête divine, Trait divin.

Pouvoirs de domaines. Châtiment, 15 fois par jour (+4 au toucher et +20 aux dégâts pour une attaque) ; exploit physique, 15 fois par jour (bonus d'altération de +20 en Force pendant 1 round) ; lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *protection divine*, 15 fois par jour (la cible bénéficie d'un bonus de résistance de +20 au prochain jet de sauvegarde, durée maximale d'une heure).

Pouvoirs magiques. Saint Cuthbert use de ces pouvoirs au niveau 25, à l'exception des sorts de la Loi, qu'il lance au niveau 26. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 34 + niveau du sort. *Apaisement des émotions, blessure critique, blessure légère, bouclier de la Loi, cercle de douleur, cercle magique contre le Chaos, champ de force, contagion, convocation de monstres IX* (en qualité de sort de la Loi uniquement), *courroux de l'ordre, décret, désintégration, endurance aux énergies destructives, esprit impénétrable, force de taureau, force du colosse, fracassement, immobilisation de monstre, immunité contre les sorts, implosion, main broyeuse de Bigby, mise à mal, panoplie magique, peau de pierre, poigne de Bigby, poing de Bigby, protection contre le Chaos, protection contre les énergies destructives, protection d'autrui, rejet du Chaos, résistance à la magie, sanctuaire, sphère prismatique, tremblement de terre, zone d'antimagie.*

Sorts de prêtre (6/11/10/10/10/10/8/8/8/8 ; DD de base égal à 27 + niveau du sort).

Possessions. La *Masse de Cuthbert* est un artefact unique. Il s'agit d'une *masse d'armes lourde +5 de destruction, loyale et sainte*. Elle permet à celui qui la manie de lancer *lumière brûlante* à volonté, comme s'il était de niveau 20.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Saint Cuthbert fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Saint Cuthbert voit, entend, touche et sent dans un rayon de 22,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 22,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire son titre) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 15 heures au maximum.

Perception des attributions. Saint Cuthbert ressent toute forme de procès, de vengeance ou de châtiment au moment où l'événement se produit, puis quinze semaines après qu'il ait eu lieu. Il est également conscient des créatures disant la vérité alors même que leur vie est en jeu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Saint Cuthbert peut utiliser Artisanat (fabrication d'armes), Artisanat (fabrication d'armures), Artisanat (travail du métal), Connaissances (noblesse et royauté), Connaissances (religion) ou Profession (juriste), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Saint Cuthbert est à même de créer n'importe quel type d'arme magique, mais également des objets qui exploitent la divination ou révèlent la vérité, comme un *médaillon des pensées* ou un *sérum de vérité*, tant que le prix de vente de ceux-ci ne dépasse pas 200 000 po.

Avatars

Tout comme leur maître, les avatars de Saint Cuthbert ont une apparence variable. Il les charge d'observer les fidèles et de rapporter les mensonges.

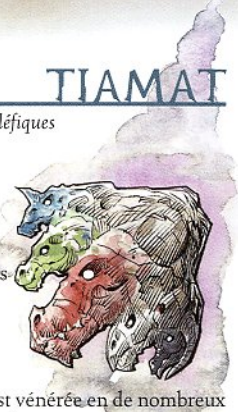
Avatar de Saint Cuthbert. Semblable à Saint Cuthbert, sauf : rang divin 7 ; CA 53 (contact 33, pris au dépourvu 46) ; Att +71/+66/+61/+56 corps à corps, ou sort (+61 contact au corps à corps ou +54 contact à distance) ; Part RD (42/+4), résistance au feu (27), RM 59, aura divine (210 m, DD 26) ; JS Réf +26, Vig +29, Vol +36 ; Psychologie +84 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 8.

Pouvoirs divins saillants. Arme de prédilection divine (masse d'armes lourde), Domaine supplémentaire (Destruction), Guérison accélérée divine , Modification de taille, Pouvoir de la vérité, Protection divine, Résistance à la magie augmentée, Talent divin (Psychologie), Trait divin.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 17 ; DD des jets de sauvegarde égal à 26 + niveau du sort.

TIAMAT

Le Dragon Chromatique, la Reine des Dragons Maléfiques
Déesse mineure
Symbole : dragon à cinq têtes
Plan d'origine : Baator
Alignement : loyal mauvais
Attributions : dragons maléfiques, conquête
Adorateurs : dragons maléfiques, conquérants
Alignements des prêtres : NM, LM
Domaines : Destruction, Duperie, Loi, Mal
Arme de prédilection : griffe



À l'instar de son grand rival Bahamut, Tiamat est vénérée en de nombreux endroits. Tous les dragons mauvais lui rendent hommage, les verts et les bleus reconnaissant plus que volontiers sa souveraineté. Les dragons bons la respectent pour ne pas avoir de problèmes, mais ils évitent le plus souvent de prononcer son nom ou même de penser à elle.

Sous sa forme naturelle, Tiamat ressemble à un énorme dragon à têtes doté d'une queue de wiverne. Chaque tête affiche une couleur différente : blanche, noire, verte, bleue et rouge. Son corps massif est balayé de ces couleurs.

Timat a de nombreux époux, parmi lesquels un grand dracosire de chaque couleur (blanc, noir, vert, bleu et rouge).

Dogme

Tiamat répand le Mal, combat le Bien et propage les dragons mauvais. Elle aime raser villes et villages à l'occasion, mais il s'agit le plus souvent d'une diversion dans le cadre d'une autre de ses subtiles intrigues. Elle est le loup tapi dans l'ombre. D'aucuns ont déjà senti sa présence, mais rares sont ceux qui ont eu la chance de l'apercevoir.

Tiamat cherche constamment à accroître le pouvoir et la domination des dragons mauvais sur le monde, en particulier lorsque ses sujets sont confrontés à des querelles territoriales contre des dragons bons. Enfin, elle exige de ses sujets qu'ils n'oublient pas de la vénérer, de lui rendre hommage et de lui verser une partie de leur butin.

Clergé et temples

À l'instar de Bahamut, Tiamat a peu de prêtres et encore moins de temples. Elle n'accepte bien évidemment que les prêtres mauvais. Ces derniers cherchent également à mettre le monde sous le joug des dragons maléfiques.

Bien que la plupart des dragons mauvais révèrent Tiamat, peu d'entre eux installent une chapelle consacrée à leur déesse au sein de leur repaire, de peur que le regard avide de celle-ci ne se pose sur leurs trésors. En fait, la plupart lui consacrent une vaste caverne sombre où ils disposent quelques objets précieux et réalisent des sacrifices.

TIAMAT

Dragon de taille C
Rang divin : 10
Dés de vie : 49d12+588 (906 pv)
Initiative : +4 (Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 12 m, vol 45 m (déplorable), nage 12 m
CA : 69 (–8 taille, +10 divin, +48 naturelle, +9 parade)
Attaques : 5 morsures (+70 corps à corps), 2 ailes (+65 corps à corps), dard (+65 corps à corps) ; ou sort (+70 contact au corps à corps ou +51 contact à distance)
Dégâts : morsure (4d6+19/19–20), aile (2d8+9), dard (3d6+9, plus poison) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 12 m x 24 m/4,50 m
Attaques spéciales : souffle, écrasement, balayage de queue, imitation des sons, sorts, pouvoirs magiques, pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants.
Particularités : immunités divines, immunité contre le feu, RD (45/+4), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 15 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, vision aveugle (15 km), odorat, vision dans le noir, respiration aquatique, RM 42, aura divine (300 m, DD 29).
Jets de sauvegarde : Réf +36, Vig +48, Vol +43.
Caractéristiques : For 49, Dex 10, Con 35, Int 28, Sag 25, Cha 29.
Compétences : Alchimie +45, Bluff +71, Concentration +73, Connaissance des sorts +71, Connaissances (dragons) +44, Connaissances (histoire) +41, Connaissances (mystères) +41, Connaissances (plans) +41, Connaissances (religion) +41, Détection +71, Diplomatie +71, Fouille +71, Intimidation +71, Perception auditive +71, Psychologie +69, Renseignements +69, Scrutation +71, Sens de la nature +33.
Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Combat en aveugle, Enchaînement, Expertise du combat, Magie de guerre, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Succession d'enchaînements, Vigilance, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Souffles (Sur). Chacune des tête de Tiamat propose un souffle particulier, comme suit :

Blanche. Un cône de froid de 21 m de long. Toute créature qui y est prise subit 12d6 points de dégâts de froid.

Noire. Une ligne d'acide de 1,50 m de haut, de 1,50 m de large et de 42 m de long. Toute créature qui y est prise subit 24d4 points de dégâts d'acide.

Verte. Un cône de gaz corrosif de 21 m de long. Toute créature qui y est prise subit 24d6 points de dégâts d'acide.

Bleue. Une ligne d'électricité de 1,50 m de haut, de 1,50 m de large et de 42 m de long. Toute créature qui y est prise subit 24d8 points de dégâts d'électricité.

Rouge. Un cône de feu de 21 m de long. Toute créature qui y est prise subit 24d10 points de dégâts de feu.

Face à chacun des souffles de Tiamat, il est possible d'effectuer un jet de Réflexes (DD 56) pour réduire les dégâts de moitié.

Une fois que l'une des têtes de Tiamat a soufflé, la déesse doit patienter 1d4 rounds avant de pouvoir souffler de nouveau.

Écrasement (Ext). En entreprenant une action simple, Tiamat peut écraser ses ennemis en se posant sur eux. Cette attaque n'est efficace que contre les créatures de taille G au mieux. L'écrasement affecte toutes les créatures qui se trouvent sous Tiamat. Celles-ci doivent réussir un jet de Réflexes (DD 56), sans quoi elles sont immobilisées et subissent automatiquement 4d8+28 points de



Illus. de D. Cramer & J. Easley

dégâts par round tant que la déesse ne s'est pas relevée. Afin de poursuivre sa manœuvre d'écrasement, Timat doit effectuer un jet de lutte.

Balayage de queue (Ext). En qualité d'action simple, Tiamat peut effectuer un balayage à l'aide de sa queue, celui-ci affectant un demi-cercle de 12 mètres de rayon. Les créatures de taille M ou inférieure prises dans la zone subissent automatiquement 2d8+28 points de dégâts et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 56) pour ne pas être renversées.

Têtes multiples. Tiamat peut mordre à l'aide de toutes ses têtes, même si elle se déplace ou charge pendant un round. Plutôt que de mordre, chaque tête peut utiliser son souffle ou un pouvoir magique en entreprenant une action simple. Tiamat a le droit de lancer un sort par round, ce qui compte comme une action simple pour l'une de ses têtes.

Si une attaque portée par une arme tranchante inflige au moins 185 points de dégâts en un seul coup, l'une des têtes de Tiamat est tranchée, comme dans le cas d'une hydre.

Imitation des sons. À tout moment, Tiamat est capable d'imiter tout son ou voix qu'elle a déjà entendu. Ses protagonistes éventent la supercherie s'ils réussissent un jet de Volonté (DD 43).

Poison. Le dard de Timat inflige une perte de 3d6 points de Constitution temporaires si la cible ne réussit pas un jet de Vigueur (DD 56). Une minute plus tard, toute créature empoisonnée doit réussir un autre jet de Vigueur (DD 56), sans quoi elle subit de nouveau une perte de 3d6 points de Constitution temporaires.

Respiration aquatique (Ext). Grâce à ce pouvoir, Tiamat peut respirer sous l'eau indéfiniment (bien qu'elle n'ait pas réellement besoin de respirer en qualité de déesse). Quand elle est submergée, elle peut user de n'importe lequel de ses souffles, sorts et autres pouvoirs.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Avatar, Changement de forme, Contrôle de créatures (dragons non bons et dragons dotés d'un Charisme inférieur à 13), Domaine supplémentaire (Loi), Frappe dévastatrice, Immunité contre les sorts (pouvoir divin saillant unique, cf. ci-dessous), Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Protection divine de zone, Sens surdéveloppé (vision aveugle), Trait divin

Pouvoirs de domaines. Châtiment, 10 fois par jour (une attaque bénéficie d'un bonus de +20 au jet d'attaque et au jet de dégâts) ; lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Pouvoirs magiques. Tiamat use de ces pouvoirs au niveau 20, à l'exception des sorts de la Loi et du Mal, qu'elle lance au niveau 21. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 30 + niveau du sort. *Antidétection, apaisement des émotions, blasphème, blessure critique, blessure légère, bouclier de la Loi, cercle de douleur, arrêt du temps, aura maudite, cercle magique contre le Bien, cercle magique contre le Chaos, changement d'apparence, confusion, contagion, convocation de monstres IX* (en qualité de sort de la Loi ou du Mal uniquement), *courroux de l'ordre, création de mort-vivant, décret, désintégration, double illusoire, écran, fracassement, immobilisation de monstre, implosion, invisibilité, leurre, métamorphose universelle, mise à mal, profanation, protection contre le Bien, protection contre le Chaos, rejet du Bien, rejet du Chaos, ténèbres maudites, tremblement de terre.*

Tiamat peut également utiliser le pouvoir de *corruption de l'eau* 1 fois par jour. Cela lui permet de faire croupir 0,3 m_ d'eau, qui devient impropre à la consommation et à la vie aquatique. Ce pouvoir affecte également les liquides contenant de l'eau et les potions magiques. Les objets non portés sont automatiquement corrompus. Ceux qui se trouvent en possession d'un individu résistent si leur propriétaire réussit un jet de Volonté (DD 43).

Trois fois par jour, Tiamat peut user de *charme-reptiles*. Ce pouvoir fonctionne comme *charme de groupe* (jet de Volonté, DD 27), sauf qu'il n'affecte que les reptiles. Tiamat peut communiquer avec les reptiles qu'elle a charmés comme si elle avait lancé le sort *communication avec les animaux.*

Sorts de prêtre (6/8/8/8/7/7/6/6/5/5 ; DD de base égal à 23 + niveau du sort).

Sorts d'ensorceleur (6/9/8/8/8/8/7/7/7/3 ; DD de base égal à 22 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, détection du poison, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, signature magique, son imaginaire* ; 1er – *alarme, coup au but, graisse, projectile magique, ventriloquie* ; 2e – *déblocage, détection de pensées, image silencieuse, localisation d'objet, nappe de brouillard* ; 3e – *antidétection, déplacement, image accomplie, rapidité* ; 4e – *convocation d'ombres, émotion, invisibilité suprême, œil du mage* ; 5e – *brume mentale, débilité, mirage, télékinésie* ; 6e – *analyse d'enchantement, éclair multiple, projection d'image* ; 7e – *aliénation mentale, inversion de la gravité, rayons prismatiques* ; 8e – *danse irrésistible d'Otto, mot de pouvoir aveuglant, séquestration* ; 9e – *absorption d'énergie, capture d'âme, plainte d'outre-tombe.*

Immunité contre les sorts (pouvoir divin saillant unique). Tiamat est immunisée contre les sorts et pouvoirs magiques de 5e niveau ou moins.

Possessions. *Amulette des plans, anneau de résistance +5* (semblable à une *cape de résistance*), *boule de cristal* avec *détection de pensées, bracelets d'armure +8, cape de déplacement, crâne des ténèbres, flasque de fer* (vide), *liens mystiques de Bilarro, orbe des tempêtes, puits portable, sceptre de prestance, sceptre de suzeraineté* et *tapis volant* (1,80 m x 2,70 m). Tiamat ne les porte que lorsqu'elle revêt une forme humanoïde. Les bonus conférés par ces objets ne sont pas compris dans les caractéristiques données ci-dessus.

Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse mineure, Tiamat peut faire 10 aux jets de caractéristique, de compétence et de niveau de lanceur de sorts. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, elle est immortelle.

Perceptions. Tiamat voit (en usant de vision normale ou de vision dans le noir), entend, touche et sent dans un rayon de 15 kilomètres. En outre, elle bénéficie d'une vision aveugle sur 15 km et est également capable de distinguer les créatures invisibles et éthérées dans un rayon de 480 m (comme s'il s'agissait d'un sort de *détection de l'invisibilité* constamment actif). En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 15 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à cinq endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 10 heures au maximum.

Perception des attributions. Tiamat ressent tout ce qui touche au bien-être des dragons mauvais (encore faut-il que l'événement en question affecte au moins cinq cents dragons).

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Tiamat peut utiliser Connaissances (dragons), Connaissances (histoire), Connaissances (mystères), Connaissances (plans) ou Connaissance (religion), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 20. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 5 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Tiamat est à même de créer n'importe quel type d'arme, mais également des objets permettant de tromper ou de contrôler une créature, comme un *couvre-chef de déguisement*, une *cape de déplacement* ou un *bâton d'envoûtement*, tant que le prix de vente de ceux-ci ne dépasse pas 30 000 po.

Avatars

Tiamat est particulièrement active dans le monde. Elle voyage le plus souvent sous la forme d'une ravissante humaine ou elfe. Plusieurs dragons mauvais de chaque type traînent généralement dans les parages.

Avatar de Tiamat. Semblable à Tiamat, sauf : rang divin 5 ; CA 59 (contact 16, prise au dépourvu 59) ; Att 5 morsures (+65 corps à corps, 4d6+19/19–20), 2 ailes (+60 corps à corps, 2d8+9), dard (+60 corps à corps, 3d6+9 plus poison), ou sort (+65 contact au corps à corps ou +46 contact à distance) ; Part RD (40/+4), RM 37, aura divine (15 m, DD 24) ; JS Réf +31, Vig +43, Vol +38 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 5.

Souffles et poison. Comme Tiamat, sauf que les DD sont égaux à 51.

Pouvoirs divins saillants. Changement de forme, Domaine supplémentaire (Loi), Immunité contre les sorts, Modification de forme, Modification de taille, Protection divine.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 15 ; DD des jets de sauvegarde égal à 25 + niveau du sort.

VECNA

Le Seigneur Mutilé, l'Indicible, le Maître de Tous les Secrets Inhumés

Dieu mineur

Symbole : main gauche brandissant un œil

Plan d'origine : plan Matériel

Alignement : neutre mauvais

Attributions : secrets, intrigue
Adorateurs : magiciens, ensorceleurs, comploteurs
Alignements des prêtres : CM, LM, NM
Domaines : Connaissance, Magie, Mal
Arme de prédilection : dague



Vecna, le dieu des secrets, était autrefois un roi mortel qui atteint le statut de liche. Il adopte habituellement l'apparence d'une liche privée de la main et de l'œil gauches. Il les perdit tous deux lors d'un affrontement qui l'opposa à son perfide lieutenant, Kas. Vecna règne sur les secrets.

Dogme

Vecna fomente l'anéantissement des autres dieux afin que le monde soit sien.

Selon Vecna, il existe un secret capable de réduire n'importe quel être à néant, quelle que soit sa puissance. Le cœur de chacun abrite un soupçon de ténèbres que même le moi a parfois du mal à admettre. La découverte de ce mal secret permet donc de vaincre tout ennemi. D'après Vecna, la force et le pouvoir puisent leur source dans la connaissance et le contrôle d'autrui. Il invite bien entendu ses disciples à ne jamais révéler ce qu'ils savent.

Clergé et temples

Les prêtres de Vecna renversent les gouvernements, poussent les braves gens à emprunter la voie du Mal et intriguent à outrance dans le seul but de prendre le contrôle du monde. Naturellement, cela signifie qu'ils sont sommairement exécutés quand on leur met la main dessus et qu'il leur faut d'autant plus agir dans le secret. On les trouve partout dans le monde, répandant le Mal ou recherchant des documents et objets remontant à l'ère du vieil empire de leur maître. Les reliques du maître (sa main et son œil), qui sont de nouveau perdues, attisent tout particulièrement leur convoitise. Le noir et le rouge sont leurs couleurs préférées.

Le clergé de Vecna est constitué de cellules isolées de prêtres en quête de nouveaux secrets profanes. Les temples de Vecna sont des bases d'opération et des refuges pour ses prêtres. Ils sont toujours très bien cachés et protégés contre les intrus. Ils renferment habituellement de vastes connaissances, parmi lesquelles les secrets que les prêtres du dieu ont éventés au fil des siècles.



VECNA

Magicien 20/Prêtre 20
Mort-vivant de taille M
Rang divin : 10
Dés de vie : 20d12 (Mag), plus 20d12 (Prê) (480 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 51 (+7 Dex, +10 divin, +5 naturelle, +10 *bracelets d'armure*, +9 parade)
Attaques : *dague +5 maudite, sanglante et spectrale* (+42/+37 corps à corps), ou contact (+32/+27 corps à corps) ; ou sort (+32 contact au corps à corps ou +32 contact à distance)
Dégâts : *dague +5 maudite, sanglante et spectrale* (1d4+12/19–20), ou contact (1d8+3) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : toucher paralysant (DD 29), intimidation des morts-vivants 12 fois par jour, pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : mort-vivant, immunités divines, RD (45/+4), résistance au feu (30), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 15 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (serpents), résistance au renvoi des morts-vivants +4, RM 62, aura divine (300 m, DD 29).
Jets de sauvegarde : Réf +33, Vig +28, Vol +44.
Caractéristiques : For 24, Dex 24, Con –, Int 43, Sag 35, Cha 29.
Compétences : Alchimie +59, Bluff +30, Concentration +53, Connaissance des sorts +69, Connaissances (histoire) +69, Connaissances (morts-vivants) +69, Connaissances (mystères) +69, Connaissances (plans) +46, Connaissances (religion) +51, Déguisement +40, Déplacement silencieux +46, Détection +43, Diplomatie +43, Discrétion +46, Estimation +47, Fouille +55, Intimidation +42, Perception auditive +53, Psychologie +51, Scrutation +69.
Dons : Ambidextrie, Attaques réflexe, Augmentation d'intensité, Combat en aveugle, Contact magique à distance, Création d'anneaux magiques, Création d'objets merveilleux, Création de bâtons magiques, Création de sceptres magiques, Dispense de composantes matérielles, Écriture des parchemins, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Esquive, Extension d'effet, Extension de durée, Extension de portée, Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Préparation de potion, Quintessence des sorts, Sort consacré, Vigilance, Vigueur surhumaine.

Mort-vivant. Vision dans le noir, immunité contre les coups critiques et les dégâts temporaires.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Connaître les secrets, Genèse d'objet, Guérison accélérée divine, Maîtrise de la magie profane, Maîtrise divine de la magie, Métamagie automatique (sorts de magicien à incantation rapide), Protection divine, Protection divine de zone, Résistance à la magie augmentée, Sorts de magicien spontanés, Trait divin.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts de divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Pouvoirs magiques. Vecna use de ces pouvoirs au niveau 20, à l'exception des sorts de divination et du Mal, qu'il lance au niveau 21. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 29 + niveau du sort. *Aura indétectable de Nystul, aura maudite, blasphème, cercle magique contre le Bien, clairaudience/clairvoyance, convocation de monstres IX* (en qualité de sort Mal uniquement), *création de mort-vivant, détection de pensées, détection des passages secrets, disjonction de Mordenkainen, dissipation de la magie, divination, identification, localisation suprême, mythes et légendes, orientation, prémonition, profanation, protection contre le Bien, protection contre les sorts, rejet du Bien, renvoi de sorts, résistance à la magie, ténèbres maudites, transfert de sorts, vision lucide, zone d'antimagie.*

Sorts de prêtre (niveaux 0–12 ; 6/9/9/9/9/8/7/7/7/6/2/2/2 ; DD de base égal à 24 + niveau du sort).

Sorts de magicien (niveaux 0–16 ; 4/8/8/8/8/7/7/7/7/6/3/3/3/2/2/2/2 ; DD de base égal à 28 + niveau du sort).

Possessions. Vecna porte *Réflexion*, une *dague +5 maudite, sanglante et spectrale.*

Niveau de lanceur de sorts : 25. *Poids :* 1 kg.

En plus de sa dague, Vecna porte des *bracelets d'armure* +10 et une *cape de résistance* +5.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu mineur, Vecna peut faire 10 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde,

Illustrations de D. Cramer & B. Snoddy/J. Norman

tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Vecna voit (en usant de vision normale ou de vision dans le noir), entend, touche et sent dans un rayon de 15 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 15 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à cinq endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 10 heures au maximum.

Perception des attributions. Vecna ressent la découverte, la consignation ou le partage de tout secret capable d'affecter au moins cinq cents personnes (comme une alliance politique ou la folie d'un souverain).

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Vecna peut utiliser Connaissance des sorts, Connaissances (histoire), Connaissances (morts-vivants), Connaissances (mystères), Connaissances (plans) ou Connaissances (religion), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 20. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 5 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Vecna est à même de créer n'importe quel type d'objet magique tant que le prix de vente de celui-ci ne dépasse pas 30 000 po.

WY-DJAZ

La Déesse Sorcière, la Sorcière de Rubis, la Dame Sévère, la Gardienne des Morts

Déesse intermédiaire
Symbole : crâne rougeoyant couronné de flammes
Plan d'origine : Achéron
Alignement : loyal neutre
Attributions : mort, magie, vanité, loi
Adorateurs : nécromanciens, magiciens
Alignements des prêtres : LM, LB, LN
Domaines : Loi, Magie, Mort
Arme de prédilection : dague



Wy-Djaz, déesse de la mort et de la magie, a le plus souvent l'apparence d'une femme splendide vêtue de beaux atours et de joyaux représentant des crânes. Il s'agit d'une déesse exigeante qui attend avant tout de l'obéissance de la part de ses disciples. Elle respecte Boccob, mais tous deux ne sont pas alliés.

Illus. de D. Cramer & M. Cavotta

Dogme

Wy-Djaz promeut l'utilisation de sorts et d'objets magiques (bien que nombre de ses disciples insistent sur le fait qu'elle apprécie avant tout la création de telles choses).

La déesse enseigne à ses disciples que la magie est la solution de toute chose. Elle prétend que l'entendement, le pouvoir personnel, la sécurité, l'ordre et le contrôle du destin viennent avec l'étude de la magie. Elle encourage donc ses disciples à respecter leurs ancêtres, car ils laissent derrière eux leur savoir et confient leur place à leurs descendants. Elle leur rappelle également que la mort est inévitable, mais leur assure que leurs descendants honoreront leur enseignement et leur mémoire comme il se doit.



Clergé et temples

L'Église de Wy-Djaz dispose d'une hiérarchie très stricte. Ses prêtres sont connus pour leur discipline et l'obéissance sans faille qu'ils vouent à leurs supérieurs. Ils arbitrent les conflits, offrent leurs conseils en matière de magie, mènent leur enquête quant aux curiosités magiques et veillent au bon déroulement des obsèques. Les prêtres de bas niveau doivent constamment s'en remettre à leurs supérieurs. Ils portent une robe noire ou grise.

Les temples consacrés à Wy-Djaz sont rares et fort dispersés, mais bon nombre de magiciens (parmi lesquels beaucoup de nécromanciens) et d'ensorceleurs comptent parmi ses disciples. En général, un temple s'élève près d'un cimetière ou de catacombes et renferme toujours des cryptes dans lesquels ont été inhumés de puissants magiciens. Ses temples renferment également de vastes bibliothèques profanes et de nombreux objets magiques ayant appartenu aux grands mages d'antan.

WY-DJAZ

Magicien 20/Prêtre 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 15
Dés de vie : 20d8+140 (Extérieur), plus 20d4+140 (Magicien), plus 20d8+140 (Prêtre) (820 pv)
Initiative : +12 (+8 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 70 (+8 Dex, +15 divin, +28 naturelle, +9 parade)
Attaques : *dague +5 acérée, loyale et spectrale,* (+69/+64/+59/+54 corps à corps) ; ou sort (+63 contact de corps à corps ou +64 contact à distance)
Dégâts : *dague +5 acérée, loyale et spectrale,* (1d4+12/19–20) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : renvoi des morts-vivants 20 fois par jour, pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques
Particularités : immunités divines, RD (50/+4), résistance au feu (35), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 22,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (corbeaux), RM 47, aura divine (450 m, DD 34).
Jets de sauvegarde : Réf +55, Vig +54, Vol +59.
Caractéristiques : For 24, Dex 27, Con 24, Int 47, Sag 34, Cha 29.
Compétences* : Alchimie +86, Artisanat (fabrication de papier) +96, Artisanat (reliure de livres) +96, Bluff +57, Concentration +85, Connaissance des sorts +96, Connaissances (histoire) +86, Connaissances (morts-vivants) +96, Connaissances (mystères) +96, Connaissances (plans) +76, Connaissances (religion) +96, Déguisement +47, Déplacement silencieux +66, Détection +76, Diplomatie +64, Estimation +66, Fouille +77, Intimidation +51, Perception auditive +76, Premiers secours +29, Profession (herboriste) +64, Profession (scribe) +90, Psychologie +77, Renseignements +44, Scrutation +96. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (dague), Augmentation d'intensité, Botte secrète (dague), Contact magique à distance, Création d'anneaux magiques, Création d'objets merveilleux, Création de baguettes magiques, Création de bâtons magiques, Création de sceptres magiques, Dispense de composantes matérielles, Écriture des parchemins, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Emprise sur les morts-vivants (x2), Esquive, Extension d'effet, Extension de durée, Extension de portée, Incantation silencieuse, Incantation statique, Préparation de potions, Quintessence des sorts, Science de l'initiative, Souplesse du serpent.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Avatar, Connaître la mort, Contresort instantané, Création d'artefacts, Maîtrise de la magie profane,

Maîtrise divine de la magie, Messager de la mort, Métamagie automatique (sorts de magicien à incantation rapide), Métamagie automatique (sorts de prêtre à incantation rapide), Modification de forme, Modification de taille, Pouvoir de vie et de mort (pas de repos nécessaire), Protection divine, Sorts de magicien spontanés, Tempête d'énergie (énergie négative), Tempête d'énergie (énergie positive), Voir la magie.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *caresse mortelle*, 15 fois par jour (lancez 20d6 ; si le total obtenu dépasse le nombre de pv de la cible, cette dernière meurt).

Pouvoirs magiques. Wy-Djaz use de ces pouvoirs au niveau 25, à l'exception des sorts de la Loi, qu'elle lance au niveau 26. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 34 + niveau du sort. *Animation des morts, apaisement des émotions, aura indétectable de Nystul, bouclier de la Loi, cercle magique contre le Chaos, convocation de monstres IX* (en qualité de sort de la Loi uniquement), *courroux de l'ordre, création de mort-vivant, création de mort-vivant dominant, décret, destruction, disjonction de Mordenkainen, dissipation de la magie, exécution, frayeur, identification, immobilisation de monstre, mise à mort, plainte d'outre-tombe, protection contre la mort, protection contre le Chaos, protection contre les sorts, rejet du Chaos, renvoi de sorts, résistance à la magie, transfert de sorts, zone d'antimagie.*

Sorts de prêtre (niveaux 0–12 ; 6/9/9/9/9/8/7/7/7/6/2/2/2 ; DD de base égal à 22 + niveau du sort).

Sorts de magicien (niveaux 0–18 ; 4/9/9/8/8/8/8/7/7/7/4/3/3/3/3/2/2/2/2 ; DD de base égal à 28 + niveau du sort).

Possessions. Wy-Djaz porte *Discrétion*, une *dague +5 acérée, loyale et spectrale*. *Niveau de lanceur de sorts* : 25. *Poids* : 1 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse intermédiaire, Wy-Djaz fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, elle est immortelle.

Perceptions. Wy-Djaz voit, entend, touche et sent dans un rayon de 22,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 22,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 15 heures au maximum.

Perception des attributions. Wy-Djaz ressent tout décès au moment où se déroule l'événement, puis quinze semaines après qu'il ait eu lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Wy-Djaz peut utiliser Alchimie, Artisanat (fabrication de papier), Artisanat (reliure de livres), Connaissance des sorts, Connaissances (histoire), Connaissance (morts-vivants), Connaissances (mystères), Connaissances (plans), Connaissances (religion), Profession (herboriste) ou Profession (scribe), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Wy-Djaz est à même de créer n'importe quel type d'objet magique tant que le prix de vente de celui-ci ne dépasse pas 200 000 po.

Avatars

Les avatars de Wy-Djaz ressemblent toujours à des femmes aussi majestueuses que ravissantes, mais leur âge et leur origine restent variables. Elle les charge d'assister aux obsèques de magiciens célèbres ou à des scènes de massacres.

Avatar de Wy-Djaz. Semblable à Wy-Djaz, sauf : rang divin 7 ; CA 54 (contact 34, prise au dépourvu 46) ; Att +61/+56/+51/+46 corps à corps (1d4+12/19–20, *dague +5 acérée, loyale et spectrale,*) ; ou sort (+55 contact au corps à corps ou +56 contact à distance) ; Part RD 42/+4, résistance au feu 27, RM 39, aura divine (210 m, DD 26) ; JS Réf +47, Vig +46, Vol +51 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 8.

Pouvoirs divins saillants. Contresort instantané, Maîtrise divine de la magie, Messager de la mort, Métamagie automatique (sorts de magicien à incantation rapide), Métamagie automatique (sorts de prêtres à incantation rapide), Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Voir la magie.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 17 ; DD des jets de sauvegarde égal à 26 + niveau du sort.

YONDALLA

La Généreuse Protectrice, la Matriarche Nourricière, la Sainte

Déesse supérieure

Symbole : écu arborant la corne d'abondance

Plan d'origine : Céleste

Alignement : loyal bon

Attributions : halfelins, protection, fertilité

Adorateurs : halfelins, explorateurs, pionniers

Alignements des prêtres : LB, NB, LN

Domaines : Bien, Loi, Protection

Arme de prédilection : épée courte



Déesse des halfelins, Yondalla est une robuste halfeline au port noble. Elle se vêt de vert, de jaune et de brun, et elle porte constamment un bouclier. Yondalla est la créatrice et la protectrice des halfelins.

Dogme

Yondalla promeut la concorde entre les halfelins et la cohésion contre leurs ennemis. Elle invite son peuple à coopérer avec d'autres races, mais tout halfelin doit rester fidèle à son héritage. La plupart suivent ses conseils, ce qui leur permet de constituer des enclaves là où ils sont les bienvenus, même lorsqu'ils s'établissent en des endroits déjà dominés par d'autres créatures. Yondalla les pousse également à saisir toute opportunité, ce qui explique qu'ils fassent preuve d'une telle sociabilité et de tant de pragmatisme. Yondalla n'accepte aucune forme de Mal parmi les halfelins, mais elle n'en méprise pas pour autant certains halfelins. D'ailleurs, elle fait tout son possible pour ramener les brebis égarées à la bergerie.

Clergé et temples

Les prêtres de Yondalla n'intéressent à tous les domaines de la vie halfeline, sauf au larcin. Selon les prêtres, certains halfelins interprètent un peu trop à leur manière certains préceptes de Yondalla. Les prêtres célèbrent les mariages et les obsèques, bénissent les récoltes et les aventures, sans compter qu'ils sont chargés de la protection de la communauté.

Les temples consacrés à Yondalla s'élèvent souvent au beau milieu de jardins luxuriants ou de champs. Ils abritent toujours une réserve remplie de nourriture et autres provisions. Ils renferment également une armurerie et des fortifications, derrière lesquelles les hafelins des environs peuvent se réfugier lorsque surgit un ennemi ou une catastrophe naturelle.

YONDALLA

Ensorceleur 12/Paladin 13/Prêtre 15

Extérieur de taille P (Bien, Loi)

Rang divin : 18

Dés de vie : 20d8+200 (Extérieur), plus 12d4+120 (Ens), plus 13d10+130 (Pal), plus 15d8+150 (Prê) (1 058 pv)

Initiative : +17, frappe toujours en premier (+13 Dex, +4 Science de l'initiative, Initiative suprême)

Vitesse de déplacement : 15 m

CA : 91 (+1 taille, +13 Dex, +18 divin, +31 naturelle, +6 armure [*targe +5 animé, antiprojectiles et réfléchissant*], +12 parade)

Attaques* : *épée courte +5 gardienne, loyale et de rapidité* (+75/+75/+70/+65/+60 corps à corps) ; ou sort (+65 contact au corps à corps ou +72 contact à distance). *Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez un dé pour déterminer si elle porte un coup critique.

Dégâts* : *épée courte +5 gardienne, loyale et de rapidité* (1d6+11/17–20) ; ou selon sort. *Inflige toujours les dégâts maximaux (épée courte, 17 points).

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Mal (+12 à l'attaque et +13 aux dégâts), renvoi des morts-vivants 19 fois par jour, pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.

Particularités : immunités divines, RD (53/+4), résistance au feu (38), guérison accélérée (38), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 27 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (ours), aura de bravoure, *détection du Mal*, grâce divine, santé

Illus. de D. Cramer

divine, *imposition des mains*, *guérison des maladies* 4 fois par semaine, RM 70, aura divine (27 km, DD 35).

Jets de sauvegarde* : Réf +65, Vig +60, Vol +65. *Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.

Caractéristiques : For 22, Dex 37, Con 30, Int 25, Sag 40, Cha 34.

Compétences* : Alchimie +40, Artisanat (travail du bois) +88, Artisanat (travail du cuir) +88, Artisanat (travail du métal) +88, Bluff +53, Concentration +71, Connaissance des sorts +51, Connaissances (mystères) +72, Connaissances (nature) +48, Déplacement silencieux +34, Détection +58, Diplomatie +68, Discrétion +33, Dressage +46, Empathie avec les animaux +53, Équitation (chevaux) +33, Escalade +26, Estimation +48, Fouille +48, Intimidation +32, Perception auditive +60, Premiers secours +49, Profession (fermier) +96, Psychologie +56, Saut +26, Scrutation +51.
*Fait toujours 20 aux jets de compétence.

Dons : Arme de prédilection (épée courte), Attaque éclair, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Emprise sur les morts-vivants, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Pistage, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (épée courte), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Sort consacré, Souplesse du serpent, Vengeance divine, Vigilance.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Avatar, Communication avec des créatures (animaux), Communication avec des créatures (plantes), Contrôle de créatures (halfelins), Don de la vie, Échec des sorts profanes annulé (pouvoir divin saillant unique, cf. ci-dessous), Empire végétal, Esquive divine, Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Genèse divine, Guérison accélérée divine, Initiative suprême, Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Protection divine de zone, Résistance à la magie augmentée, Sens des batailles, Spécialisation martiale divine (épée courte), Trait divin, Trait divin de zone.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *protection divine*, 18 fois par jour (la créature touchée bénéficie d'un bonus de résistance de +15 au prochain jet de sauvegarde, durée maximale d'une heure).

Pouvoirs magiques. Yondalla use de ces pouvoirs au niveau 28, à l'exception des sorts du Bien et de la Loi, qu'elle lance au niveau 29. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 35 + niveau du sort. *Aide, apaisement des émotions, aura sacrée, barrière de lames, bouclier de la Loi, cercle magique contre le Chaos, cercle magique contre le Mal, champ de force, châtiment sacré, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien ou de la Loi uniquement), *courroux de l'ordre, décret, esprit impénétrable, immobilisation de monstre, immunité contre les sorts, parole sacrée, protection contre le Chaos, protection contre le Mal, protection contre les énergies destructives, protection d'autrui, rejet du Chaos, rejet du Mal, résistance à la magie, sanctuaire, sphère prismatique, zone d'antimagie.*

Sorts de prêtre (6/10/10/10/8/8/7/6/4 ; DD de base égal à 25 + niveau du sort).

Sorts de paladin (5/5/5 ; DD de base égal à 25 + niveau du sort).

Sorts d'ensorceleur (6/9/9/9/9/7/5 ; DD de base égal à 22 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, réparation, signature magique, son imaginaire* ; 1er – *alarme, brume de dissimulation, détection des passages secrets, graisse, repli expéditif* ; 2e – *détection de pensées, détection de l'invisibilité, nuée grouillante, poussière scintillante, verrou du mage* ; 3e – *déplacement, immobilisation des morts-vivants, tempête de neige, vol* ; 4e – *brouillard dense, confusion, sphère d'isolement d'Otiluke* ; 5e – *croissance animale, main interposée de Bigby* ; 6e – *main impérieuse de Bigby*.

Échec des sorts profanes annulé (pouvoir divin saillant unique). Yondalla ne tient pas compte des risques d'échec des sorts profanes quand elle porte un bouclier.

Possessions. Au combat, Yondalla manie *Cornelame*, son épée courte. Il s'agit d'une *épée courte +5 gardienne, loyale et de rapidité*.

Niveau de lanceur de sorts : 25. *Poids* : 1,5 kg.



Illus. de M. Cavotta

Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse supérieure, Yondalla obtient toujours le meilleur résultat possible aux jets de dés qu'elle effectue (ce qui inclut les jets d'attaque, de dégâts, de caractéristique, de compétence et de sauvegarde). Elle est immortelle.

Perceptions. Yondalla voit, entend, touche et sent dans un rayon de 27 kilomètres. Cela est valable en toute circonstance, sauf lorsqu'elle se trouve dans le noir complet. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 27 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 18 heures au maximum.

Perception des attributions. Yondalla ressent tout ce qui affecte le bien-être des halfelins dix-huit semaines avant et après que l'événement concerné ait eu lieu. De même, elle est consciente de la naissance de tout halfelin.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Yondalla peut utiliser Artisanat (travail du bois), Artisanat (travail du cuir), Artisanat (travail du métal), Connaissances (mystères) ou Connaissances (nature), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 30. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 20 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Yondalla est à même de créer des armures et des objets magiques de protection, comme des *bracelets d'armure*, un *anneau de protection*, ou une *cape de résistance*.

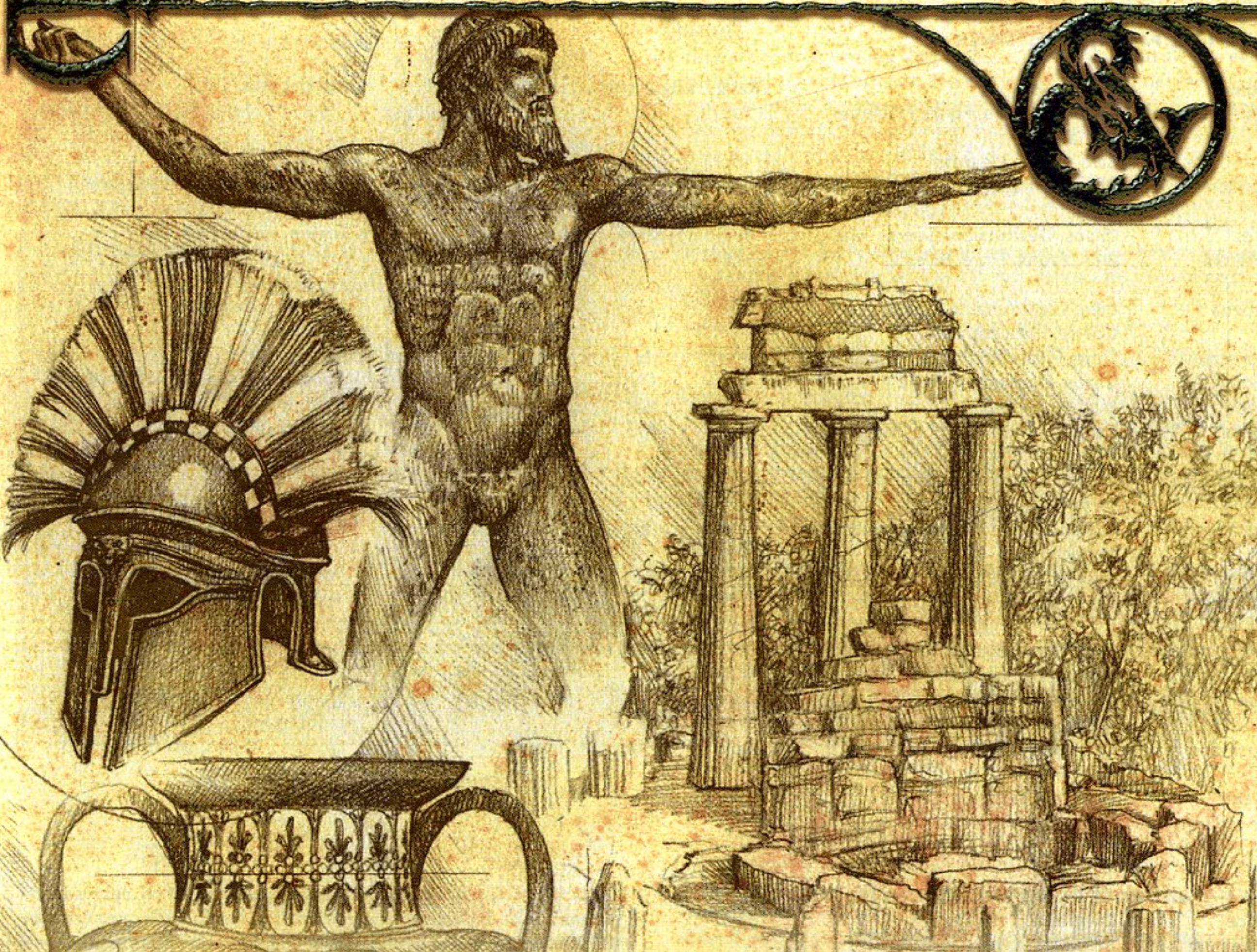
Avatars

Yondalla charge ses avatars de parcourir les terres halfelines, d'y gérer les problèmes, mais également d'y soutenir l'agriculture et les autres activités de la communauté.

Avatar de Yondalla. Semblable à Yondalla, sauf : rang divin 9 ; CA 73 (contact 45, prise au dépourvu 60) ; Att +66/+66/+61/+56/+51 corps à corps (1d6+11/17–20, *épée courte +5 gardienne, loyale et de rapidité*), ou sort (+55 contact au corps à corps ou +62 contact à distance) ; Part RD (44/+4), résistance au feu (29), RM 61, aura divine (270 m, DD 26) ; JS Réf +56, Vig +51, Vol +56 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 9.

Pouvoirs divins saillants. Arme de prédilection divine (épée courte), Communication avec des créatures (animaux), Communication avec des créatures (plantes), Don de la vie, Esquive divine, Guérison accélérée divine, Initiative suprême, Modification de taille, Protection divine, Protection divine de zone, Résistance à la magie augmentée.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 19 ; DD des jets de sauvegarde égal à 26 + niveau du sort.



Le panthéon olympien est une interprétation fantastique des religions de la Grèce antique. Il renferme les dieux seyant le mieux à D&D, le tout agencé selon une cosmologie et une théologie qui prennent tout leur sens aux yeux du jeu. Ces dieux n'ont plus de liens avec leur contexte historique réel et constituent un panthéon associé, adapté aux besoins des prêtres et autres personnages de D&D.

THÉOLOGIE OLYMPIENNE

Nous parlons ici d'un panthéon associé, dont tous les membres sont apparentés par alliance si ce n'est par le sang. Nombre partagent un plan d'origine (l'Olympe) et sont unis sous la bannière de Zeus, leur roi.

Les divinités actuelles du panthéon constituent les troisième et quatrième générations de dieux. Gaïa (la terre) et Ouranos (le ciel) furent les premiers dieux, mais aussi les parents des Titans et d'autres monstres, parmi lesquels les Cyclopes et les Hécatonchires (des géants dotés de cent bras). Les Titans s'élevèrent contre leur père jaloux et tyrannique, et Cronos vainquit Ouranos avant de s'emparer de son trône. Cronos épousa sa sœur Rhéa, qui lui offrit six enfants : Hadès, Poséidon, Héra, Déméter, Hestia et Zeus. Il dévora ses cinq premiers enfants, mais Rhéa lui cacha le sixième, Zeus, qui revint par la suite tuer son père et libérer ses frères et sœurs en ouvrant le ventre de Cronos. Répétant le cycle de l'histoire divine, Zeus prit la place de Cronos à la tête d'un nouveau panthéon de divinités.

Zeus et Héra se marièrent et eurent deux enfants, Arès et Héphaïstos. Zeus est connu pour ses nombreux badinages, en compagnie de Titanides, de déesses et de mortelles, et il a eu beaucoup d'autres enfants : Apollon et Artémis, les jumeaux de la Titanide Léto ; Dionysos, fils d'une mortelle du nom de Sémélé ; Hermès, fils de la déesse mineure Maïa ; Héraclès, fils de la mortelle Alcmène ; et Athéna, qui jaillit du crâne de son père sans qu'on connaisse sa mère. Aphrodite, créée à partir d'écume marine et du sang d'Ouranos, est la dernière déesse de marque de la famille olympienne.

Quatre divinités mineures achèvent le panthéon : Hécate, Tyché, Pan et Nika – Hécate de Perse et d'Astérie, Nika du Styx et de Pallas, et Tyché d'Océan et de Téthys. Ces trois déesses furent du côté de Zeus et de ses frères et sœurs lors du combat mené contre les Titans, et elles occupent une place honorifique dans l'Olympe. Pan est le fils d'Hermès et d'une dryade, et il détient un grand pouvoir sur les forces de la nature.

COSMOLOGIE OLYMPIENNE

Au centre du monde se dresse une immense montagne connue sous le nom d'Olympe. Ce formidable sommet s'élève si haut que ses hauteurs constituent un plan d'existence à part entière : l'Olympe, la demeure des dieux du panthéon olympien. À l'exception de l'une d'entre elles, toutes les divinités olympiennes sont originaires du plan de l'Olympe et chacune y possède un domaine personnel. Après leur mort, de rares âmes de mortels se fraient un chemin jusqu'en Olympe, le plus souvent parce qu'elles étaient étroitement liées à un dieu précis ou tout simplement parce qu'elles appartenaient à un mystère (cf. descriptions de Déméter et de Dionysos). Aucun alignement ne prédomine en Olympe, principalement parce que nombre de divinités aux alignements divers y ont élu domicile. Cependant, le plan est minoritairement dominé par l'énergie positive.

Sous le monde des mortels (le plan Matériel) de la cosmologie olympienne se trouve le royaume d'Hadès, qui tire son nom de son souverain. L'Hadès est le pays

TABLE 4–1 : LE PANTHÉON OLYMPIEN

Nom	Domaines	Rang	Alignement	Arme de prédilection	Attributions
Zeus	Air, Bien, Chaos, Force, Noblesse, Climat	Sup	CB	Lance ou demi-pique	Cieux, air, tempêtes, destin, noblesse
Aphrodite	Bien, Chaos, Charme	Int	CB	Dague	Amour, beauté
Apollon	Bien, Connaissance, Guérison, Magie, Soleil	Int	CB	Arc long composite	Lumière, prophéties, musique, guérison
Arès	Chaos, Destruction, Guerre, Mal	Int	CM	Lance	Guerre, tueries, conflits
Artémis	Bien, Faune, Flore, Soleil	Int	NB	Épée courte	Chasse, animaux sauvages, naissance, danse
Athéna	Bien, Communauté, Connaissance, Guerre, Habileté, Loi	Sup	LB	Lance	Sagesse, artisanat, civilisation, guerre
Déméter	Flore, Protection, Terre	Min	N	Lance ou demi-pique	Agriculture
Dionysos	Chaos, Destruction, Folie	Int	CN	Bâton	Gaieté, folie, vin, fertilité, théâtre
Hadès	Mal, Mort, Terre	Sup	NM	Épée longue	Mort, enfers, terre, richesse
Hécate	Connaissance, Création, Magie, Mal	Int	NM	Dague	Lune, magie, abondance, morts-vivants
Héphaïstos	Bien, Communauté, Feu, Habileté, Terre	Int	NB	Marteau de guerre	Forge, artisanat
Héra	Communauté, Duperie, Noblesse, Protection	Sup	N	Masse d'armes légère	Mariage, femmes, intrigues
Héraclès	Chance, Chaos, Force	1/2	CB	Massue	Force, aventure
Hermès	Bien, Chance, Chaos, Duperie,	Int	CB	Bâton	Voyage, commerce, voleurs, jeu, course
Hestia	Bien, Communauté, Protection	Min	NB	Dague	Demeure, foyer, famille
Nika	Guerre, Loi, Noblesse	1/2	LN	Masse d'armes légère	Victoire
Pan	Chaos, Faune, Flore	Min	CN	Mains nues	Nature, passion, bergers, montagnes
Poséidon	Chaos, Eau, Terre	Sup	CN	Trident	Océans, rivières, tremblements de terre
Tyché	Chance, Protection, Voyage	Min	N	Épée courte	Fortune
L'Académie	Bien, Connaissance	–	NB	Bâton	Bien, vérité, beauté

TABLE 4–2 : DIVINITÉS OLYMPIENNES SELON LES RACES

Race	Divinités
Demi-elfe	Selon la classe et l'alignement
Demi-orque	Arès ou selon la classe et l'alignement
Elfe	Apollon, Artémis ou selon la classe et l'alignement
Gnome	Hermès, Héphaïstos ou selon la classe et l'alignement
Halfelin	Tyché ou selon la classe et l'alignement
Humain	Selon la classe et l'alignement
Nain	Héphaïstos, Hadès ou selon la classe et l'alignement

TABLE 4–3 : DIVINITÉS OLYMPIENNES SELON LES CLASSES

Classe	Divinités (alignement)
Barbare	Zeus (CB), Pan (CN), Arès (CM)
Barde	Aphrodite (CB), Apollon (CB), Dionysos (CN)
Druide	Artémis (NB), Déméter (N), Pan (CN), Poséidon (CN)
Ensorceleur	Apollon (CB), Hécate (NM)
Guerrier	Athéna (LB), Héraclès (CB), Nika (LN), Poséidon (CN), Arès (CM)
Illusionniste	Hermès (CB)
Magicien	Apollon (CB), Hécate (NM)
Moine	Athéna (LB), Nika (LN)
Nécromancien	Hadès (NM)
Paladin	Athéna (LB)
Prêtre	Au choix
Rôdeur	Athéna (LB), Zeus (CB), Apollon (CB), Artémis (NB)
Roublard	Hermès (CB), Héra (N), Tyché (N), Dionysos (CN)

des morts, où la plupart des âmes de mortels finissent en ombres intangibles avant de disparaître dans le néant. L'Hadès affiche la caractéristique de Mal modéré et est minoritairement dominé par l'énergie négative.

Sous l'Hadès figure le Tartare, l'immense royaume constitué d'une nébuleuse pénombre, où les dieux olympiens enfermèrent leurs aïeux, les Titans, après les avoir condamnés à un emprisonnement pour l'éternité. Le Tartare présente la caractéristique de Mal intense.

Dans l'ouest lointain, bien au-delà de la contrée mythique d'Hespéride, apparaît un quatrième plan extérieur : l'Élysée, ou les Champs-Élysées. Les âmes de certains grands héros parviennent parfois à s'y rendre. L'Élysée est un plan qui présente la caractéristique de Bien modéré.

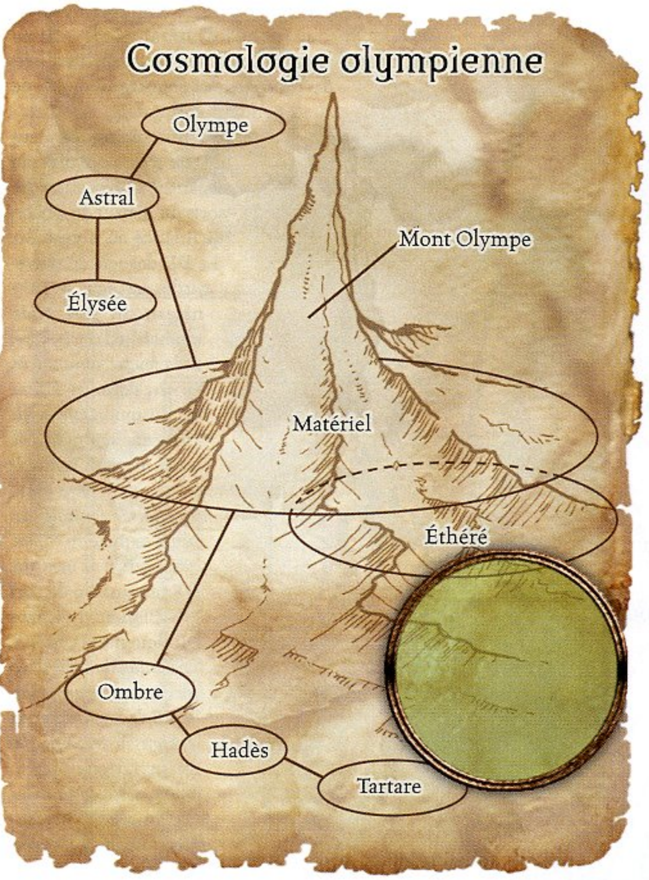
Au sein de la cosmologie olympienne, les plans transitoires ont subi de légères modifications. Comme d'accoutumée, le plan Éthéré coexiste avec le plan Matériel. Le plan Astral est simplement relié à l'Olympe et à l'Élysée. Le plan de l'Ombre est uniquement relié à l'Hadès. Enfin, le seul moyen de se rendre en Tartare consiste à passer par l'Hadès.

LE PANTHÉON OLYMPIEN

Comme les divinités olympiennes constituent un panthéon associé, les prêtres ont le droit de choisir celui-ci dans sa globalité plutôt de se décider pour un dieu tutélaire. Du reste, tous les mortels doivent vénérer les douze divinités de l'Olympe (Zeus, Aphrodite, Apollon, Arès, Artémis, Athéna, Déméter, Héphaïstos, Héra, Hermès, Hestia et Poséidon) en guise de panthéon.

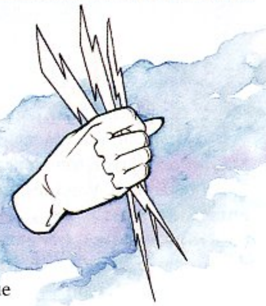
Les prêtres qui se vouent au culte du panthéon olympien dans son ensemble peuvent faire leur choix parmi les domaines suivants : Air, Bien, Chance, Chaos, Charme, Climat, Communauté, Connaissance, Création, Destruction, Duperie, Eau, Faune, Feu, Flore, Folie, Force, Guérison, Guerre, Habileté, Loi, Magie, Mal, Mort, Noblesse, Protection, Soleil, Terre et Voyage.

Les prêtres du panthéon choisissent librement leur alignement. Ils doivent faire leur choix parmi la liste qui suit en ce qui concerne l'arme qui apparaît quand ils lancent le sort *arme spirituelle* : dague, massue, masse d'armes légère, épée longue, bâton, épée courte, lance (au choix), trident, combat à mains nues ou marteau de guerre.



ZEUS

Le Père des Dieux et des Mortels
Dieu supérieur
Symbole : poing brandissant des éclairs
Plan d'origine : Olympe
Alignement : chaotique bon
Attributions : cieux, air, tempêtes, destin, noblesse
Adorateurs : tout le monde
Alignements des prêtres : CB, CN, NB
Domaines : Air, Bien, Chaos, Climat, Force, Noblesse
Arme de prédilection : lance ou demi-pique



Zeus, le roi des dieux, a tout l'air d'un humain robuste de 4,50 mètres de haut. Ses cheveux et sa longue barbe sont blancs. Il porte une tunique blanche et un bouclier, *Ægis*, qui arbore le portrait de la première méduse. À son côté apparaît un aigle géant au blanc plumage céleste.

Zeus est l'un des six enfants de Cronos et de Rhéa. Il poussa les autres dieux à la révolte contre leur père tyrannique après les avoir libérés des entrailles de Cronos. Il a de nombreux autres titres, moins usités, parmi lesquels : le Conjurateur des Maux, le Généreux, l'Inventeur, le Conseiller, le Dévastateur, le Poudreux, le Bienveillant, le Dieu des Vœux, le Miséricordieux, le Guide de la Destinée, le Très-Haut, l'Hospitalier, le Joueur, le Roi, l'Ordonnateur, le Purificateur, le Sauveur, le Vigoureux, le Souverain, le Tonnant et le Guerrier.

Zeux a pris Héra pour épouse, mais ses nombreuses liaisons avec d'autres femmes (divines et mortelles) sont célèbres. Il est le père d'une multitude de divinités et de mortels d'exception, parmi lesquels Arès, Héphaïstos, Apollon, Artémis, Dionysos, Hermès, Héraclès et Athéna, mais aussi d'un grand nombre de dieux mineurs (comme les Muses et les Grâces) et de mortels (beaucoup étant des aventuriers ayant atteint un statut de héros).

Dogme

En qualité de souverain du panthéon, Zeus a le contrôle des événements qui agitent l'univers. Son Église enseigne que rien ne se fait où que ce soit sans le consentement de Zeus. Les bénédictions et malédictions qui frappent les mortels naissent par la volonté « des dieux ». Cette volonté est le plus souvent celle de Zeus, mais d'autres divinités olympiennes contestent régulièrement ses décisions. Zeus est quelque peu changeant dans sa manière de rendre la justice au sein de l'univers. Il a des favoris, qui changent selon son humeur. Néanmoins, Zeus est très attaché à la vie des mortels, un peu comme un père distant s'occupe de ses enfants. Il provoque rarement la destruction sans une bonne raison, qu'elle soit réelle ou imaginaire. Selon les dires de son clergé, le lot des mortels est d'accepter ce que Zeus leur réserve, pour le meilleur comme pour le pire.

Clergé et temples

Les prêtres de Zeus jouissent d'une place privilégiée au sein du clergé du panthéon olympien. Zeus étant le roi des dieux, ce sont les dirigeants de la prêtrise. Les prêtres olympiens n'accorde généralement pas de réelle importance à la hiérarchie de l'Église, mais lorsque votre divinité tutélaire se trouve à la tête du panthéon, vous en êtes généralement que plus respecté.

Les prêtres de Zeus se vêtent d'une tunique blanche et mènent des sacrifices mensuels dans ses grands temples. Ces derniers s'élèvent dans toutes les communautés où l'on vénère les Olympiens. D'ailleurs, même les petites villes portuaires abritent en l'honneur du roi des dieux des édifices aussi vastes que grandioses.

ZEUS

Barbare 20/Guerrier 20/Prêtre 10
Extérieur de taille G
Rang divin : 19
Dés de vie : 20d8+240 (Extérieur), plus 20d12+240 (Barb), plus 20d10+240 (Gue), plus 10d8+120 (Prê) (1 520 pv)
Initiative : +14 (+10 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 27 m, vol 72 m (parfaite)
CA : 86 (–1 taille, +10 Dex, +19 divin, +32 naturelle, +7 *Ægis*, +9 parade)
Attaques* : *très grande lance +5 de foudre intense et de tonnerre* (+93/+88/+83/+78 corps à corps) ; ou sort (+83 contact au corps à corps ou +73 contact à distance). *Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez un dé pour déterminer s'il porte un coup critique).
Dégâts* : *très grande lance +5 de foudre intense et de tonnerre* (2d6+56/19–20 plus 1d6 d'électricité/x3) ; ou selon sort. *Inflige toujours le maximum de dégâts (lance, 68 points).
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants 12 fois par jour.
Particularités : immunités divines, RD [54/+4 (4/–)], résistance au feu (39), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 28,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille, +4 contre les pièges), RM 51, aura divine (28,5 km, DD 38).
Jets de sauvegarde* : Réf +66, Vig +70, Vol +65 *Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.
Caractéristiques : For 51, Dex 30, Con 34, Int 28, Sag 28, Cha 28.
Compétences* : Concentration +61, Connaissance des sorts +38, Connaissances (architecture et ingénierie) +68, Connaissances (folklore local) +68, Connaissances (géographie) +68, Connaissances (histoire) +73, Connaissances (mystères) +78, Connaissances (nature) +73, Connaissances (noblesse et royauté) +73, Connaissance (plans) +73, Connaissances (religion) +73, Détection +50, Diplomatie +40, Dressage +68, Équitation (chevaux) +31, Fouille +48, Intimidation +68, Perception auditive +50, Premiers secours +38, Psychologie +48, Saut +98, Scrutation +38, Sens de l'orientation +68. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (lance), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Contre-charge, Destruction d'arme, Enchaînement, Endurance,

Illus. de D. Cramer



Illus. de A. Swekel

Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Maîtrise du critique (lance), Mise à terre, Prestige, Puissance divine, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science de la destruction d'arme, Science de la lutte, Science du combat à mains nues, Science du critique (lance), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Sixième sens, Sort consacré, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (lance), Substitution d'énergie destructive (électricité), Succession d'enchaînements, Vigilance, Vigueur surhumaine, Vision aveugle sur 1,50 m.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Appel de créatures (aigles géants célestes), Arme de prédilection divine (lance), Avatar, Changement de forme, Changement de forme supérieur, Domaine supplémentaire (Air), Domaine supplémentaire (Force), Domaine supplémentaire (Noblesse), Frappe dévastatrice, Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Genèse divine, Maîtrise divine des batailles, Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Rage divine, Sang créateur (pouvoir divin saillant unique, cf. ci-dessous), Sens des batailles, Spécialisation martiale divine (lance), Splendeur divine, Tempête d'énergie (foudre), Trait divin, Trait divin de zone.

Pouvoirs de domaines. Renvoi ou destruction des créatures de la terre, ou intimidation ou contrôle des créatures de l'air, 19 fois par jour ; lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts de sorts ; lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts de sorts ; exploit physique, 19 fois par jour (bonus d'altération de +10 en Force pendant 1 round) ; inspiration des alliés, 19 fois par jour (bonus de moral de +2 pendant 9 rounds).

Pouvoirs magiques. Zeus use de ces pouvoirs au niveau 29, à l'exception des sorts du Bien et du Chaos, qu'il lance au niveau 30. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 38 + niveau du sort. *Aide, animation d'objets, appel de la foudre, aura sacrée, barrière de lames, brume de dissimulation, cercle magique contre la Loi, cercle magique contre le Mal, champ de force, châtiment sacré, contrôle des vents, contrôle du climat, convocation de monstres* IX (en qualité de sort du Bien ou du Chaos uniquement), *cyclone, détection du mensonge, discours captivant, éclair multiple, endurance aux énergies destructives, état gazeux, exigence, faveur divine, force de taureau, force du colosse, fracassement, immunité contre les sorts, injonction suprême, manteau du Chaos, marche dans les airs, marteau du Chaos, main broyeuse de Bigby, mur de vent, nappe de brouillard, nuée d'élémentaires* (Air uniquement), *panoplie magique, parole sacrée, parole du Chaos, peau de pierre, poigne de Bigby, poing de Bigby, protection contre la Loi, protection contre le Mal, quête, rejet de la Loi, rejet du Mal, tempête de grêle, tempête de neige, tempête vengeresse.*

Rage divine. Voici les modifications à apporter à Zeus quand il est enragé : CA 81 ; pv 1 900 ; Att +98/+93/+88/+83 corps à corps (2d6+61/19–20/x3, *très grande lance +5 de foudre intense et de tonnerre* ; dégâts maximum, 73 points) ; Part résistance au feu (49), RM 61 ; Vig +75, Vol +70 ; For 61, Con 44 ; Concentration +66, Saut +103. Il peut user de cette rage 19 fois par jour, elle dure 1 heure (ou jusqu'à ce qu'il y mette un terme) et il ne se sent pas fatigué à son terme.

Sorts de prêtre (6/8/7/6/6/5 ; DD de base égal à 19 + niveau du sort).

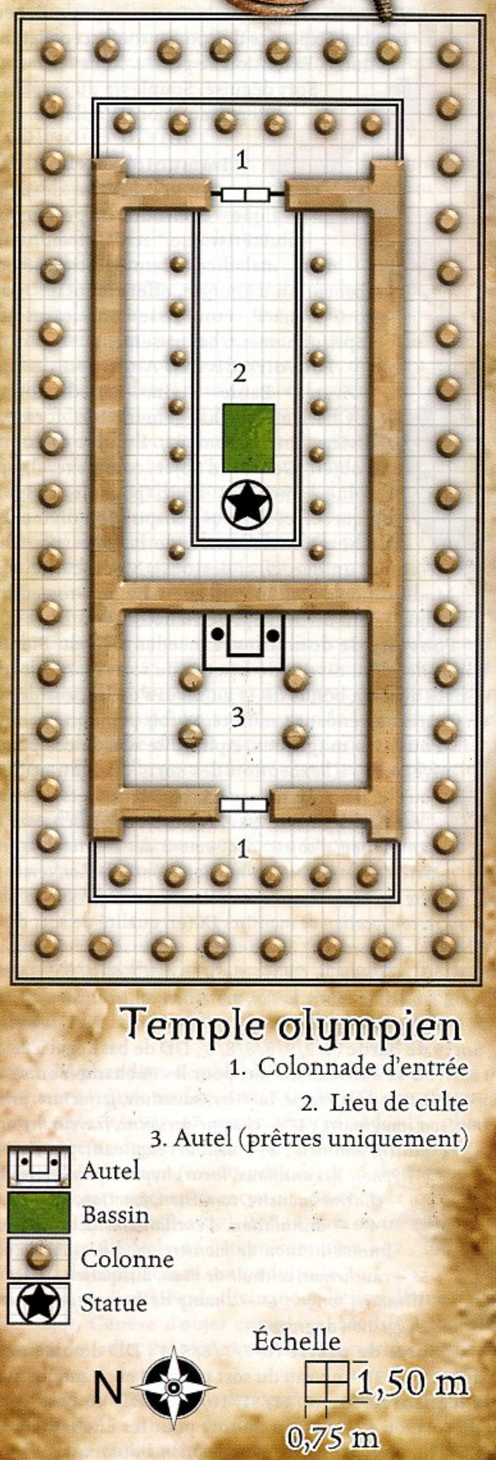
Sang créateur (pouvoir divin saillant unique). Lorsqu'une attaque inflige au moins 20 points de dégâts à Zeus, le sang de ce dernier se transforme en un monstre au moment même où il touche le sol. Si Zeus combat dans les airs, le monstre apparaîtra au niveau du sol. S'il combat dans les flots ou dans un plan dénué de gravité, son sang ne subit aucune transformation. Déterminez la créature produite en lançant 1d4+10 pour le niveau du donjon, puis en effectuant un jet sur la table adéquate du Chapitre 4 du *Guide du Maître* (rencontres aléatoires en donjons).

Possessions. Le bouclier de Zeus, *Ægis*, est un *très grand bouclier +5* doté de la propriété spéciale de défense lourde. Il arbore l'icône du visage de la première méduse et confère le pouvoir de présence terrifiante à son porteur, ce qui affecte toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres. Si elles réussissent un jet de Volonté (DD 50), elles ne sont pas effrayées.

Niveau de lanceur de sorts : 25. *Poids* : 15 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu supérieur, Zeus obtient toujours le meilleur résultat possible aux jets de dés qu'il effectue (ce qui inclut, entre autres, les jets



d'attaque, de dégâts, de caractéristique, de compétence et de sauvegarde). Il est immortel.

Perceptions. Zeus voit, entend, touche et sent dans un rayon de 28,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 28,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 19 heures au maximum.

Perception des attributions. Zeus est conscient de tout ce qui se déroule sous les cieux dix-neuf semaines avant et après que l'événement concerné ait eu lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Zeus peut utiliser n'importe laquelle de ses compétences, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 30. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 20 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Zeus est à même de créer des armes magiques et des objets exploitant l'électricité, comme une *baguette d'éclair*.

Avatars

Zeus utilise le plus souvent ses avatars dans le cadre de ses liaisons avec des mortelles.

Avatar de Zeus. Semblable à Zeus, sauf : rang divin 9 ; CA 66 (contact 37, pris au dépourvu 56) ; Att +83/+78/+73/+68 corps à corps (2d6+46 plus 1d6 d'électricité/x3, *très grande lance +5 de foudre intense et de tonnerre*), ou sort (+73 contact au corps à corps ou +63 contact à distance) ; Part RD (44/+4), résistance au feu (29), RM 41, aura divine (270 m, DD 28) ; JS Réf +56, Vig +60, Vol +55 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 10.

Pouvoirs divins saillants. Arme de prédilection divine (lance), Domaine supplémentaire (Air), Domaine supplémentaire (Force), Domaine supplémentaire (Noblesse), Frappe dévastatrice, Modification de taille, Protection divine, Rage divine, Sang créateur (pouvoir divin saillant unique, cf. ci-dessus), Spécialisation martiale divine (lance), Trait divin

Rage divine. Voici les changements qui affectent les avatars de Zeus tant qu'ils sont enragés : CA 61 ; pv 1 900 ; Att +98/+93/+88/+83 corps à corps (2d6+61/19–20/x3, *très grande lance +5 de foudre intense et de tonnerre* ; dégâts maximum, 73 points) ; Part résistance au feu (39), RM 51 ; Vig +75, Vol +70 ; For 61, Con 44 ; Concentration +56, Saut +93. Cette rage est utilisable 9 fois par jour, dure 1 heure (ou jusqu'à ce qu'on y mette un terme) et l'avatar ne se sent pas fatigué par la suite.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 19 ; DD des jets de sauvegarde égal à 28 + niveau du sort.

APHRODITE



La Déesse de l'Amour et de la Beauté
Déesse intermédiaire
Symbole : coquillage
Plan d'origine : Olympe
Alignement : chaotique bon
Attributions : amour, beauté
Adorateurs : artistes, amants, bardes, elfes
Alignements des prêtres : CB, CN, NB
Domaines : Bien, Chaos, Charme
Arme de prédilection : dague

Déesse de l'amour, du désir sexuel et de la beauté physique, Aphrodite incarne tous ces idéaux à la fois. Elle a l'apparence d'une humaine à la beauté spectaculaire, vêtue d'une simple robe et parée de joyaux. Elle sourit généralement et est d'ailleurs souvent surnommée Rieuse Aphrodite ou Aphrodite au Doux Sourire. Elle naquit de l'écume marine lorsque Cronos émascula son père Ouranos et jeta ses parties génitales dans les flots.

Fidèle à sa nature, Aphrodite a non seulement inspiré la passion à d'autres divinités (ce qui a affecté dieux et mortels), mais elle s'est également engagée dans certaines liaisons. Elle a épousé Héphaïstos, mais a donné six enfants à Arès, un à Hermès, deux à Poséidon, un à Dionysos et au moins un à un mortel, le troyen Anchise.

Illus. de D. Cramer

Dogme

Bien que son amant régulier, Arès, représente la face destructive du Chaos, Aphrodite incarne la passion, la liberté et la malice. Sa passion crée la vie plutôt qu'elle ne l'anéantit, et la déesse vénère la beauté sous toutes ses formes. Rieuse Aphrodite invite ses disciples à tirer le maximum de plaisir de la vie sans jamais céder aux entraves sociales qui limitent les libertés, la créativité ou la passion. Bien qu'elle promeuve le Bien, elle ne va pas jusqu'à demander aux siens de prendre les armes pour le défendre. Bien qu'elle soit à l'origine de conflits majeurs, Aphrodite préfère voir les mortels faire l'amour plutôt que la guerre.

Clergé et temples

Les prêtres d'Aphrodite sont des faiseurs de mariages. Ils prodiguent des conseils aux amants et se mêlent de ce qui ne les regarde pas. Ce sont des hédonistes dans l'âme, en quête de la moindre occasion de jouir des plaisirs qu'offre ce monde avant de passer au suivant. La plupart sont affables et pacifiques et quelques-uns trouvent même le moyen de partir à l'aventure. Ces derniers y viennent généralement parce qu'ils sont persuadés que leurs actes bonifieront le monde, que celui-ci deviendra un lieu de paix où l'amour et la beauté s'épanouiront au détriment de la violence et du Mal.

Les temples d'Aphrodite sont somptueusement décorés d'œuvres d'art et de coûteuses fioritures. Ils se dressent habituellement en milieu urbain. Cependant, Aphrodite compte parmi les douze Olympiens, ce qui explique qu'on la vénère partout où l'ensemble du panthéon est adoré.



Illus. de D. Giancola

APHRODITE

Barde 20/Prêtre 10/Ensorceleur 10

Extérieur de taille G

Rang divin : 14

Dés de vie : 20d8+140 (Extérieur), plus 20d6+140 (Bard), plus 10d8+70 (Prê), plus 10d4+70 (Ens) (820 pv)

Initiative : +10 (+10 Dex)

Vitesse de déplacement : 24 m

CA : 78 (–1 taille, +10 Dex, +14 divin, +27 naturelle, +18 parade)

Attaques : onde (+63 distance) ; ou *petite dague +5 chaotique et dansante* (+69/+64/+59/+54 corps à corps) ; ou *petite dague +5 chaotique et dansante* (+68 distance) ; ou sort (+65 contact au corps à corps ou +63 contact à distance)

Dégâts : onde (1d10) ; ou *petite dague +5 chaotique et dansante* (1d6+16/19–20) ; ou selon sort

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants 21 fois par jour.

Particularités : immunités divines, RD (49/+4), résistance au feu (34), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 21 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, savoir bardique +30, musique de barde 20 fois par jour (contre-chant, *fascination*, inspiration, encouragement, inspiration héroïque, *suggestion*) portée 21 km, familier (papillons), RM 47, aura divine (420 m, DD 42).

Jets de sauvegarde : Réf +58, Vig +53, Vol +53.

Caractéristiques : For 32, Dex 30, Con 24, Int 30, Sag 24, Cha 47.

Compétences* : Acrobaties +44, Artisanat (poterie) +64, Artisanat (tissage) +64, Bluff +52, Concentration +81, Connaissance des sorts +64, Connaissances (mystères) +84, Connaissances (plans) +64, Connaissances (religion) +79, Déguisement +52, Déplacement silencieux +64, Détection +23, Diplomatie +91, Discrétion +20, Dressage +52, Empathie avec les animaux +52, Équilibre +46, Intimidation +64, Langage secret +43, Perception auditive +63, Premiers secours +31, Psychologie +71, Renseignements +82, Représentation +103, Saut +27, Scrutation +64. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.

Dons : Attaque éclair, Attaque en rotation, Création d'anneaux magiques, Dispense de composantes matérielles, École renforcée (Enchantement), École supérieure (Enchantement), Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Extension de durée, Extension de portée, Réflexes surhumains, Sort déguisé, Souplesse du serpent, Talent (Représentation), Vigilance.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins. Altération de la réalité, Avatar, Barde divin, Bénédiction divine (Charisme), Changement de forme, École divine (Enchantement), Esquive divine, Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Inspiration absolue (amour et désir, pouvoir divin saillant unique, cf. ci-dessous), Inspiration divine (émotion au choix), Malédiction de la folie (pouvoir divin saillant unique, cf. ci-dessous), Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Protection divine de zone, Talent divin (Représentation).

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; +4 en Charisme pendant 1 minute, 14 fois par jour.

Pouvoirs magiques. Aphrodite use de ces pouvoirs au niveau 24, à l'exception des sorts du Bien et du Chaos, qu'elle lance au niveau 25. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 42 + niveau du sort. *Aide, aliénation mentale, animation d'objets, apaisement des émotions, aura sacrée, barrière de lames, cercle magique contre la Loi, cercle magique contre le Mal, charme-monstre, charme-personne, châtiment sacré, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien ou du Chaos uniquement), *domination universelle, émotion, exigence, fracassement, manteau du Chaos, marteau du Chaos, parole sacrée, parole du Chaos, protection contre la Loi, protection contre le Mal, quête, rejet de la Loi, rejet du Mal, suggestion.*

Sorts de barde (4/9/9/8/8/8/8 ; DD de base égal à 28 + niveau du sort, ou 42 + niveau du sort pour les enchantements). 0 – *hébétement, lecture de la magie, lumière, ouverture/fermeture, prestidigitation, son imaginaire* ; 1er – *charme-personne, frayeur, hypnose, repli expéditif, sommeil* ; 2e – *discours captivant, fou rire de Tasha, hypnose des animaux, lueurs hypnotiques, suggestion* ; 3e – *charme-monstre, confusion, émotion, mission, terreur* ; 4e – *annulation d'enchantement, cri, domination, immobilisation de monstre, modification de mémoire* ; 5e – *cauchemar, contrôle de l'eau, dissipation suprême, double illusoire, songe* ; 6e – *champ de force, mauvais œil, quête, suggestion de groupe.*

Sorts de prêtre (6/7/7/6/5/4 ; DD de base égal à 17 + niveau du sort, ou 31 + niveau du sort pour les enchantements).

Sorts d'ensorceleur (6/11/11/10/9/7 ; DD de base égal à 28 + niveau du sort, ou 42 + niveau du sort pour les enchantements). 0 – *illumination, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, son imaginaire* ; 1er – *brume de dissimulation, compréhension des langages, image silencieuse,*

message, rayon affaiblissant ; 2e – *cécité/surdité, détection de pensées, image miroir, vent de murmures* ; 3e – *déplacement, rapidité, dissipation de la magie* ; 4e – *confusion, malédiction* ; 5e – *débilité*.

Malédiction de la folie (pouvoir divin saillant unique). Quand un mortel la courrouce, Aphrodite est capable de le rendre fou d'un simple coup d'œil. Considérez qu'il s'agit d'un sort d'*aliénation mentale* permanent pour lequel les mortels ne bénéficient d'aucun jet de sauvegarde. Si la victime est un homme, Aphrodite peut parfaitement rendre celui-ci impuissant à la place.

Inspiration absolue (pouvoir divin saillant unique). Quand Aphrodite use du pouvoir divin d'Inspiration divine pour susciter l'amour ou le désir, elle peut affecter toute divinité, quel que soit son rang. Le DD de ce pouvoir est de 56. Ont dit que seules Athéna, Hestia et Artémis sont immunisées contre les pouvoirs de luxure d'Aphrodite.

Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse intermédiaire, Aphrodite fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, elle est immortelle.

Perceptions. Aphrodite voit, entend, touche et sent dans un rayon de 21 kilomètres. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 21 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire son titre) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 14 heures au maximum.

Perception des attributions. Quand deux personnes tombent amoureuses ou font l'amour, Aphrodite le ressent. Elle est également consciente des actes commis dans le feu de la passion. Elle conserve la sensation de tels événements au moment où ils se déroulent, puis quatorze semaines après qu'ils aient eu lieu.

Actions automatiques. Aphrodite peut utiliser toute compétence relevant du Charisme en guise d'action libre, mais seulement si le DD est inférieur ou égal à 25. Pour utiliser une compétence au titre d'action libre, Aphrodite doit disposer de degrés de maîtrise dans cette compétence et on doit pouvoir s'en servir de façon innée. Cela n'est pas possible si la tâche requise est une action de mouvement ou de déplacement total. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Aphrodite est capable de créer tout objet magique reproduisant un effet d'Enchantement, comme des *yeux de charme*. Toutefois, le prix de vente d'un tel article ne saurait dépasser 200 000 po.

Avatars

Les avatars d'Aphrodite sont presque toujours de magnifiques femmes, mais leur apparence générale varie grandement. Elle les charge de partager la compagnie de nymphes et de fées, et parfois de mortels.

Avatar d'Aphrodite. Semblable à Aphrodite, sauf : rang divin 7 ; CA 64 (contact 44, prise au dépourvu 54) ; Att +56 corps à corps (1d10, onde), ou +62/+57/+52/+47 corps à corps (1d6+16, plus 2d6 de chaos/19–20, *petite dague +5 chaotique et dansante*), ou +61 distance (1d6+16, plus 2d6 de chaos/19–20, *petite dague +5 chaotique et dansante*), ou sort (+56 contact au corps à corps ou +58 contact à distance) ; Part RD (42/+4), résistance au feu (27), RM 39, aura divine (210 m, DD 35) ; JS Réf +51, Vig +46, Vol +46 ; Représentation +92 ; tous les autres modificateurs de compétence sont réduits de 7.

Pouvoirs divins saillants. Barde divin, Bénédiction divine (Charisme), Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Protection divine de zone, Talent divin (Représentation).

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 17 ; DD des jets de sauvegarde égal à 35 + niveau du sort.

Sorts. Comme Aphrodite, si ce n'est que le DD des sorts d'Enchantement est de 30 pour les sorts de barde, de 19 pour les sorts de prêtre et de 30 pour les sorts de magicien.

APOLLON

Le Musicien des Dieux, l'Archer Divin, le Chasseur, le Guérisseur, le Dieu de la Lumière, le Dieu de la Vérité



Dieu intermédiaire
Symbole : lyre
Plan d'origine : Olympe
Alignement : chaotique bon
Attributions : lumière, prophéties, musique, guérison
Adorateurs : bardes, elfes, magiciens, ensorceleurs, guérisseurs, sages
Alignements des prêtres : CB, CN, NB
Domaines : Bien, Connaissance, Guérison, Magie, Soleil
Arme de prédilection : arc long composite

Dieu de la musique, de la lumière et de la guérison, Apollon est un beau jeune homme imberbe qui porte une lyre dorée et un arc d'argent.

Apollon fut le premier à enseigner l'art de la guérison. Bien qu'il soit généralement bienveillant et secourable, il est particulièrement impressionnant quand il se met en colère et décoche ses traits mortels. Il est très fier de son génie musical.

Dogme

Apollon est un dieu tolérant qui s'attache aux soins des maux de l'esprit et du corps. Il prêche la paix, le pardon et la justice plutôt que la vengeance. Il encourage ses disciples à faire la paix dès que possible, mais également à aider ceux qui ont expié leurs péchés. Il ne tolère pas les gestes malveillants et ne fait pas montre de patience avec les criminels impénitents. Il a une très mauvaise opinion des voleurs et des individus malhonnêtes en général (on dit d'ailleurs que nul mensonge ne lui a jamais échappé). Enfin, il recommande de bien sévères châtiments pour les hors-la-loi.

Apollon invite également ses disciples à faire preuve de courage et d'obstination face aux forces du Mal, mais aussi de compassion à l'égard de toutes les victimes. Évidemment, ses fidèles prennent aussi le temps d'apprécier les bonnes choses de la vie, tout particulièrement la musique.

Clergé et temples

Les prêtres d'Apollon portent souvent des vêtements dorés ou jaunes. Ce sont des conseillers, des professeurs, des diplomates et des guérisseurs. Ils apprécient leur rôle pacifique et interviennent en qualité de médiateurs pour ramener la paix. Cependant, ils n'hésitent pas à prendre les armes lorsque cela se révèle nécessaire et imposent leur opinion sur le champ de bataille quand cela n'est pas possible au sein d'un conseil.

Les temples consacrés à Apollon sont généralement bâtis en des lieux ensoleillés, ou près de cavernes et de sources d'eau chaude. En plus d'accueillir les malades, les temples dédiés à Apollon renferment des appartements divinatoires où les prêtres entrevoient l'avenir.

APOLLON

Guerrier 9/Barde 20/Magicien 10/Prêtre 10
Extérieur de taille G (Bien, Chaos)
Rang divin : 15
Dés de vie : 20d8+140 (Extérieur), plus 9d10+63 (Gue), plus 20d6+140 (Bard), plus 10d4+70 (Mag, plus 10d8+70 (Prê) (973 pv)
Initiative : +15 (+11 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 21 m
CA : 75 (–1 taille, +11 Dex, +15 divin, +28 naturelle, +12 parade)
Attaques : *très grand arc long de force +5 de destruction, de rapidité et saint* (bonus de For de +7) accompagné de *flèches +5* (+85/+85/+80/+75/+70 distance) ; ou mains nues (+66/+61/+56/+51 corps à corps) ; ou sort (+66 contact au corps à corps ou +70 contact à distance).
Dégâts : *très grand arc long de force +5 de destruction, de rapidité et saint* (bonus de For de +7) accompagné de *flèches +5* (1d10+19/19–20/x3) ; ou mains nues (1d4+7) ; ou selon sort.
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants 12 fois par jour.

Illus. de D. Cramer

Particularités : immunités divines, RD (50/+4), résistance au feu (35), comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 22,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, savoir bardique +35, musique de barde 28 fois par jour (contre-chant, *fascination*, inspiration, encouragement, inspiration héroïque, *suggestion*) portée 22,5 km, familier (faucon), RM 47, aura divine (450 m, DD 37).

Jets de sauvegarde : Réf +63, Vig +58, Vol +61.

Caractéristiques : For 24, Dex 33, Con 24, Int 40, Sag 30, Cha 34.

Compétences* : Acrobaties +34, Alchimie +73, Artisanat (instruments de musique) +90, Bluff +73, Concentration +94, Connaissance des sorts +102, Connaissances (géographie) +66, Connaissances (histoire) +66, Connaissances (mystères) +102, Connaissances (nature) +89, Connaissances (noblesse et royauté) +66, Connaissances (plans) +89, Connaissances (religion) +102, Détection +59, Diplomatie +98, Dressage +42, Équilibre +28, Équitation (chevaux) +28, Escalade +34, Fouille +64, Intimidation +33, Natation +37, Perception auditive +82, Premiers secours +63, Profession (herboriste) +84, Psychologie +82, Renseignements +50, Représentation +86, Saut +39, Scrutation +93, Sens de la nature +31, Utilisation d'objets magiques +70. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.

Dons : Arme de prédilection (arc long composite), Attaque en rotation, Attaques réflexe, Augmentation d'intensité, Course, Création d'anneaux magiques, Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux, École renforcée (Enchantement), École renforcée (Illusion), École supérieure (Enchantement), École supérieure (Illusion), Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Extension d'effet, Extension de durée, Extension de portée, Extension de zone d'effet, Incantation rapide, Incantation statique, Maîtrise des sorts, Maîtrise du critique (arc long composite), Musica addititius (x2), Œil de faucon, Parade de projectiles, Pied léger, Préparation de potions, Quintessence des sorts, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (arc long composite), Science du croc-en-jambe, Science du combat à mains nues, Science du désarmement, Sort déguisé, Sort persistant, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (arc long composite), Talent (Représentation), Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Tir en mouvement, Tir rapide, Touche-à-tout, Uppercut.



Illus. de G. Angus

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Archer divin, Arme de prédilection divine (arc long composite), Avatar, Barde divin, Contresort instantané, Domaine supplémentaire (Connaissance), Domaine supplémentaire (Guérison), Don de la vie, Maîtrise de la magie profane, Modification de forme, Modification de taille, Pouvoir de la vérité, Protection divine, Protection divine de zone, Représentation irrésistible, Sorts de magicien spontanés, Trait divin.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts de divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts de guérison avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; utilise les objets activés par une fin d'incantation ou le potentiel magique de leur utilisateur comme un Mag 15 ; destruction des morts-vivants 15 fois par jour.

Pouvoirs magiques. Apollon use de ces pouvoirs au niveau 25, à l'exception des sorts du Bien, de divination et de guérison, qu'il lance au niveau 26. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 38 + niveau du sort. *Aide, aura sacrée, aura indétectable de Nystul, barrière de lames, bouclier de feu, cercle de guérison, cercle magique contre le Mal, châtiment sacré, clairaudience/clairvoyance, colonne de feu, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien uniquement), *détection de pensées, détection des passages secrets, disjonction de Mordenkainen, dissipation de la magie, divination, endurance aux énergies destructives, explosion de lumière, germes de feu, guérison suprême, guérison suprême de groupe, identification, localisation suprême, lumière brûlante, métal brûlant, mythes et légendes, orientation, parole sacrée, prémonition, protection contre le Mal, protection contre les sorts, rayon de soleil, régénération, rejet du Mal, renvoi des sorts, résistance à la magie, résurrection suprême, soins importants, soins intensifs, soins légers, soins modérés, sphère prismatique, transfert de sorts, vision lucide, zone d'antimagie.*

Sorts de barde (4/7/7/7/7/6/6 ; DD de base égal à 22 + niveau du sort, ou 26 + niveau du sort pour les enchantements et les illusions). 0 – *illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, son imaginaire* ; 1er – *effacement, identification, repli expéditif, sommeil, ventriloquie* ; 2e – *fou rire de Tasha, hypnose des animaux, lumière du jour, poussière scintillante, pyrotechnie* ; 3e – *confusion, déplacement, manipulation des sons, rapidité, texte illusoire* ; 4e – *cri, domination, immobilisation de monstre, lueur d'arc-en-ciel, modification de mémoire* ; 5e – *brume mentale, contrôle de l'eau, double illusoire, image prédéterminée, leurre*, ; 6e – *champ de force, contrôle du climat, rapidité de groupe, voile.*

Sorts de prêtre (6/8/8/6/6/5 ; DD de base égal à 20 + niveau du sort, 24 + niveau du sort pour les enchantements et les illusions).

Sorts de magicien (4/8/8/7/6/5 ; DD de base égal à 25 + niveau du sort, 29 + niveau du sort pour les enchantements et les illusions).

Possessions. Apollon tire des *flèches +5* à l'aide de son arc. Toute créature vivante frappée par l'une d'elles doit effectuer un jet de Vigueur (DD 23). En cas d'échec, la victime attrape une maladie surnaturelle, la peste d'Apollon, dont la période d'incubation est de 1 jour. Cela se traduit par un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Con et 1d4 points de Dex.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids* : 1,5 kg (20 flèches).

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Apollon fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de

sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Apollon voit, entend, touche et sent dans un rayon de 22,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 22,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 15 heures au maximum.

Perception des attributions. Apollon ressent l'incantation de tout sort, le tir de toute flèche et tout acte de guérison au moment où l'événement se déroule, puis en conserve la sensation quinze semaines après qu'il ait eu lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Apollon peut utiliser Artisanat (instruments de musique), Connaissances (géographie), Connaissances (histoire), Connaissances (mystères), Connaissances (nature), Connaissances (noblesse et royauté), Connaissances (plans), Connaissances (religion) ou Profession (herboriste), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Il peut ainsi effectuer 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Apollon peut créer n'importe quel type d'objet magique tant que le prix de vente de celui-ci ne dépasse pas 200 000 po.



Illus. de D. Cramer & W. Reynolds

Avatars

Les avatars d'Apollon sont généralement des éphèbes imberbes. Il a rarement recours à leurs services, sauf lorsqu'il s'agit de repousser une grande menace.

Avatar d'Apollon. Semblable à Apollon, sauf : rang divin 7 ; CA 59 (contact 39, pris au dépourvu 48) ; Att +77/+77/+72/+67/+62 distance ((1d8+19/x3, *très grand arc long de force +5 de destruction, de rapidité et saint* (bonus de For de +7) accompagné de *flèches +5*, ou +58/+53/+48/+43 corps à corps (1d3+7, mains nues), ou sort (+58 contact au corps à corps ou +62 contact à distance) ; Part RD (42/+4), résistance au feu (27), RM 39, aura divine (210 m, DD 29) ; JS Réf +55, Vig +50, Vol +53 ; tous les modificateurs de compétence sont réduits de 8.

Pouvoirs divins saillants. Archer divin, Arme de prédilection divine (arc long composite), Domaine supplémentaire (Connaissance), Domaine supplémentaire (Guérison), Maîtrise de la magie profane, Modification de taille, Pouvoir de la vérité, Protection divine, Sorts de magicien spontanés.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 17 ; DD des jets de sauvegarde égal à 30 + niveau du sort.

ARÈS



Le Dieu Impitoyable, Celui Qui se Délecte dans la Violence
Dieu intermédiaire
Symbole : lance
Plan d'origine : Olympe
Alignement : chaotique mauvais
Attributions : guerre, carnages, conflits
Adorateurs : guerriers, barbares, demi-orques
Alignements des prêtres : CM, CN, NM
Domaines : Chaos, Destruction, Guerre, Mal
Arme de prédilection : lance

Dieu de la discorde, Arès a l'apparence d'un homme de grande taille aux yeux remplis de haine et à l'air menaçant. Il est la personnification de l'aspect le plus violent de la guerre. Il se nourrit de différends, de colère et de bains de sang effrénés. En outre, il est jaloux, indigne de confiance et très susceptible. De fait, il n'est guère populaire, aussi bien parmi les dieux que parmi les mortels. Il est le fils de Zeus et d'Héra, qui tous deux le détestent.

Arès est l'ennemi juré d'Athéna, sa demi-sœur et déesse de la guerre.

Dogme

Arès prétend que le monde est un lieu aussi cruel qu'épouvantable, où seuls les forts peuvent aspirer au bonheur. Il instruit ses disciples de répondre à toute offense, de mentir quand cela est nécessaire et de prendre ce qui n'est pas leur. Selon lui, ces gestes simples mènent aux joies de la guerre.

Clergé et temples

Les prêtres d'Arès apprécient les vêtements rouges et font tout leur possible pour promouvoir querelles et guerres ouvertes. Nombre sont les généraux et conseillers militaires de souverains belliqueux. D'autres sont à la tête de compagnies de pillards qui terrorisent les campagnes. Quand ils ne se livrent pas à la guerre ou à quelque intrigue, ils s'exercent au maniement des armes. Beaucoup de prêtres d'Arès sont des prêtres/guerriers ou des prêtres/barbares.

Les prêtres d'Arès combattent ceux d'Athéna dès qu'ils en ont l'occasion. D'ailleurs, lorsque les deux cultes se rencontrent, le sang coule généralement très vite.

Les temples dédiés à Arès sont rares. Il s'agit habituellement de forteresses imprenables bâties pour effrayer les civils et servir de tête de pont dans le cadre d'opérations militaires ou de pillage.

ARÈS

Prêtre 20/Guerrier 20
Extérieur de taille G (Chaos, Mal)
Rang divin : 15
Dés de vie : 20d8+220 (Extérieur), plus 20d8+220 (Prê), plus 20d10+220 (Gue) (1 180 pv)
Initiative : +12, frappe toujours en premier (+8 Dex, +4 Science de l'initiative, Initiative suprême)
Vitesse de déplacement : 24 m
CA : 86 (–1 taille, +8 Dex, +15 divin, +28 naturelle, +10 armure [*cuirasse +5 de défense lourde*], +7 armure [*grand bouclier en acier +5*], +9 parade)
Attaques : *lance +5 chaotique, maudite et spectrale* (+84/+79/+74/+69 corps à corps) ; ou sort (+74 contact au corps à corps ou +63 contact à distance)

Dégâts : *lance +5 chaotique, maudite et spectrale* (1d8+41/19–20/x3) ; ou selon sort

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, intimidation des morts-vivants 12 fois par jour.

Particularités : immunités divines, RD (40/+4), résistance au feu (35), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 22,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, RM 47, aura divine (450 m, DD 34).

Jets de sauvegarde* : Réf +55, Vig +58, Vol +54.

Caractéristiques : For 48, Dex 26, Con 32, Int 25, Sag 25, Cha 29.

Compétences* : Artisanat (fabrication d'armes) +82, Artisanat (fabrication d'armures) +82, Artisanat (travail du métal) +82, Concentration +49, Connaissance des sorts +45, Connaissances (histoire) +45, Connaissances (mystères) +68, Connaissances (noblesse et royauté) +45, Connaissances (religion) +68, Détection +50, Diplomatie +72, Dressage +70, Équitation (chevaux) +74, Escalade +56, Perception auditive +50, Premiers secours +23, Psychologie +45, Saut +56, Scrutation +45. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.

Dons : Arme de prédilection (lance), Arme en main, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Contre-charge, Course, Destruction d'arme, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Maîtrise du critique (lance), Mise à terre, Pied léger, Puissance divine, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science de la destruction d'arme, Science de la lutte, Science du critique (lance), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Sixième sens, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (lance), Succession d'enchaînements, Vision aveugle sur 1,50 m.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins. Altération de la réalité, Arme de prédilection divine (lance), Avatar, Blessure sanglante, Domaine supplémentaire (Chaos), Frappe dévastatrice, Initiative suprême, Inspiration divine (rage), Maîtrise divine des armures, Maîtrise divine des batailles, Modification de taille, Présence terrifiante, Protection divine, Sens des batailles, Spécialisation martiale divine (lance), Tempête divine, Trait divin, Trait divin de zone.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; châtiment, 15 fois par jour (une attaque bénéficie d'un bonus de +20 à l'attaque et aux dégâts) ; lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Pouvoirs magiques. Arès use de ces pouvoirs au niveau 25, à l'exception des sorts du Chaos et du Mal, qu'il lance au niveau 26. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 34 + niveau du sort. *Animation d'objets, arme magique, arme spirituelle, aura maudite, barrière de lames, blasphème, blessure critique, blessure légère, cercle de douleur, cercle magique contre la Loi, cercle magique contre le Bien, colonne de feu, contagion, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Chaos ou du Mal uniquement), *création de mort-vivant, désintégration, fracassement, implosion, manteau du Chaos, marteau du Chaos, mise à mal, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir étourdissant, mot de pouvoir mortel, panoplie magique, parole du Chaos profanation, protection contre la Loi, protection contre le Bien, puissance divine, rejet de la Loi, rejet du Bien, ténèbres maudites, tremblement de terre.*

Sorts de prêtre (6/8/8/8/7/7/6/6/5/5 ; DD de base égal à 17 + niveau du sort).

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Arès fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et d'intimidation des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Arès voit, entend, touche et sent dans un rayon de 22,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 22,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 15 heures au maximum.

Perception des attributions. Arès ressent tout acte d'agression, carnage ou guerre au moment où se déroule l'événement, puis quinze semaines après qu'il ait eu lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Arès peut utiliser Artisanat (fabrication d'armes), Artisanat (fabrication d'armures), Artisanat (travail du métal) ou Connaissances (noblesse et royauté), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Arès est à même de créer des armures, armes et objets magiques de destruction, comme un *cor de dévastation*. Toutefois, le prix de vente d'un tel article ne saurait dépasser 200 000 po.

Avatars

Arès charge ses avatars de pousser les communautés pacifiques à la guerre et de contribuer aux conquêtes épiques. Il les envoie partout où il croit entrevoir l'œuvre d'Athéna.

Avatar d'Arès. Semblable à Arès, sauf : rang divin 7 ; CA 70 (contact 33, pris au dépourvu 62) ; Att +77/+73/+67/+63 corps à corps (1d8+33/x3, *lance +5 chaotique, maudite et spectrale*), ou sort (+66 contact au corps à corps ou +55 contact à distance) ; Part RD (42/+4), résistance au feu (27), RM 39, aura divine (210 m, DD 26) ; JS Réf +47, Vig +50, Vol +46 ; tous les modificateurs de compétence sont réduits de 8.

Pouvoirs divins saillants. Arme de prédilection divine (lance), Blessure sanglante, Domaine supplémentaire (Chaos), Maîtrise divine des batailles, Modification de taille, Protection divine, Sens des batailles, Spécialisation martiale divine (lance), Trait divin.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 17 ; DD des jets de sauvegarde égal à 26 + niveau du sort.

ARTÉMIS

Artémis aux Flèches d'Or, l'Éternelle Jeunesse, la Dame du Lac, la Chasseresse

Déesse intermédiaire

Symbole : arc et flèche sur fond de disque lunaire

Plan d'origine : Olympe

Alignement : neutre bon

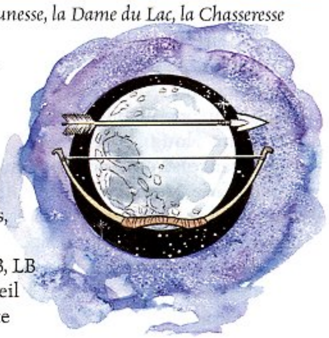
Attributions : chasse, animaux sauvages, naissance, danse

Adorateurs : rôdeurs, druides, elfes, halfelins, chasseurs

Alignements des prêtres : CB, NB, LB

Domaines : Bien, Faune, Flore, Soleil

Arme de prédilection : épée courte



Artémis, déesse de la chasse et des animaux sauvages, est une jeune femme rustiquement vêtue qui porte toujours un arc et une épée. En plus de ses titres habituels, on l'appelle parfois « Artémis la Tapageuse », car elle pousse habituellement de puissants cris de chasse.

Artémis est la sœur jumelle d'Apollon, et donc la fille de Zeus et de la Titanide Léto. Si elle apprécie la compagnie des nymphes et des dryades, elle reste le plus souvent à l'écart des mortels.

Dogme

Les préceptes d'Artémis insistent sur la valeur sacrée de la nature et de ses habitants. Elle est l'amie des nymphes et des dryades, mais apprécie moins les centaures et les satyres (à l'évidence, elle préfère les représentants de sexe féminin des espèces qu'elle côtoie). Elle invite ses disciples, parmi lesquels des créatures sylvestres, à protéger la nature, à empêcher sa destruction ou sa surexploitation.

Bien qu'Artémis soit une chasseresse, elle exhorte ses disciples à ne tuer que pour manger, pas par simple plaisir.

Clergé et temples

Les prêtres d'Artémis sont toujours des femmes, qui doivent rester chastes et ne pas prendre d'époux. Elles ont tendance à fuir la civilisation pour

Illus. de D. Cramer

s'installer dans les forêts et se lier d'amitié avec les créatures qui y vivent. À l'instar de leur déesse, elles passent le plus clair de leur temps aux côtés d'animaux et de fées sylvestres. En général, elles se vêtent de peaux de daim et d'une tunique vert mousse.

En qualité de déesse olympienne, Artémis est vénérée partout où l'on adore le panthéon et elle est souvent représentée aux côtés d'Apollon. En effet, les jumeaux partagent des temples en de nombreuses cités. Toutefois, des lieux de culte sont exclusivement consacrés à Artémis dans les régions reculées. Ces derniers s'élèvent habituellement dans les bosquets sacrés et au bord de ruisseaux d'eau pure.

ARTÉMIS

Druide 20/Rôdeur 20
Extérieur de taille G
Rang divin : 15
Dés de vie : 20d8+180 (Extérieur), plus 20d8+180 (Dru), plus 20d10+180 (Rôd) (1 060 pv)
Initiative : +19, frappe toujours en premier (+15 Dex, +4 Science de l'initiative, Initiative suprême)
Vitesse de déplacement : 24 m
CA : 79 (–1 taille, +15 Dex, +15 divin, +28 naturelle, +12 parade)
Attaques : *épée courte +5 acérée* (+70/+65/+60/+55 corps à corps) ; ou *très grand arc long de force +5 de rapidité et saint* (bonus de Force de +11) accompagné de *flèches +5* (+84/+84/+79/+74/+69 distance) ; ou sort (+65 contact au corps à corps ou +69 contact à distance)
Dégâts : *épée courte +5 acérée* (1d8+16/18–20), *dague +5 dansante, sainte* (1d4+10/19–20) ; ou *très grand arc long de force +5 de rapidité et saint* (bonus de Force de +11) accompagné de *flèches +5* (2d6+36/19–20/x3) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD (50/+4), résistance au feu (35), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 22,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, mille visages, ennemis jurés (animaux +5, monstres primitifs +4, créatures magiques +3, aberrations +2, géants +1), instinct naturel, résistance à l'appel de la nature, éternelle jeunesse, absence de traces, immunité contre le venin, *forme animale* (taille TP, P, M ou G ou animal sanguinaire 6 fois/jour, élémentaire 3 fois/jour), déplacement facilité, RM 67, aura divine (450 m, DD 37).
Jets de sauvegarde : Réf +62, Vig +56, Vol +57.
Caractéristiques : For 32, Dex 40, Con 29, Int 26, Sag 26, Cha 35.
Compétences* : Concentration +84, Connaissance des sorts +43, Connaissances (mystères) +43, Connaissances (nature) +83, Connaissances (religion) +43, Déplacement silencieux +70, Détection +65, Discrétion +76, Dressage +87, Empathie avec les animaux +87, Équitation (chevaux) +32, Fouille +43, Natation +46, Perception auditive +65, Premiers secours +85, Profession (herboriste) +63, Saut +66, Scrutation +43, Sens de l'orientation +83, Sens de la nature +83. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (arc long composite), Arme en main, Attaque en puissance, Attaques réflexe, Commandement des plantes, Course, Esquive, Expertise du combat, Œil de faucon, Pistage, Répulsion des plantes, Science de l'initiative, Science du critique (arc long composite), Souplesse du serpent, Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Tir en mouvement, Tir rapide, Vigilance, Volonté de fer.



Illus. de S. Wood

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Appel de créatures (animaux), Archer divin, Arme de prédilection divine (arc long composite), Avatar, Célérité divine, Communication avec des créatures (animaux), Communication avec des créatures (plantes), Contrôle de créatures (fées), Croissance de créature (animaux), Domaine supplémentaire (Soleil), Esprit de la bête, Esquive divine, Initiative suprême, Modification de taille, Protection divine, Protection divine de zone, Résistance à la magie augmentée, Spécialisation martiale divine (arc long composite).

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *amitié avec les animaux*, 15 fois par jour ; intimidation ou contrôle des créatures végétales, 15 fois par jour ; destruction de morts-vivants, 15 fois par jour.

Pouvoirs magiques. Artémis use de ces pouvoirs au niveau 25, à l'exception des sorts du Bien, qu'elle lance au niveau 26. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 37 + niveau du sort. *Aide, apaisement des animaux, aura sacrée, barrière de lames, bâton sylvanien, bouclier de feu, cercle magique contre le Mal, changement de forme, châtiment sacré, colonne de feu, communion avec la nature, contrôle des plantes, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien uniquement), *coquille antivie, croissance végétale, domination d'animal, éloignement du bois, empire végétal, enchevêtrement, endurance aux énergies destructives* (feu et froid uniquement), *explosion de lumière, germes de feu, immobilisation d'animal, le grand tertre, lumière brûlante, métal brûlant, métamorphose animale, mort rampante, mur d'épines, parole sacrée, peau d'écorce, protection contre le Mal, rayon de soleil, rejet du Mal, répulsif, sphère prismatique.*

Sorts de druide (6/7/7/7/7/6/5/5/5/4 ; DD de base égal à 18 + niveau du sort).

Sorts de rôdeur (5/5/5/5 ; DD de base égal à 18 + niveau du sort).

Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse intermédiaire, Artémis fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, elle est immortelle.

Perceptions. Artémis voit, entend, touche et sent dans un rayon de 22,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 22,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 15 heures au maximum.

Perception des attributions. Artémis ressent toute action de chasse et tout acte qui affecte les animaux sauvages au moment où se déroule l'événement, puis quinze semaines après qu'il ait eu lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Artémis peut utiliser Connaissances (nature), Détection, Dressage, Empathie avec les animaux, Perception auditive, Profession (herboriste), Sens de l'orientation ou Sens de la nature, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Artémis est à même de créer tout arc, flèche, épée, ou carquois, mais également un *cimeterre des bois*, une *cape* ou des *bottes d'elfe*, un *bâton de la forêt profonde*, des *bracelets d'archer*, une *robe de druide* ou un *anneau d'amitié avec les animaux*. Toutefois, le prix de vente d'un tel article ne saurait dépasser 200 000 po.

Avatars

Les avatars d'Artémis ressemblent à des jeunes femmes ou à des dryades. Elle les charge rarement de parcourir le monde.

Avatar d'Artémis. Semblable à Artémis, sauf : rang divin 7 ; Init +19 ; CA 63 (contact 33, prise au dépourvu 48) ; Att +63/+58/+53/+48 corps à corps (1d8+16/18–20, *épée courte +5 acérée*), ou +71/+66/+61/+56 distance (2d6+28/x3, *très grand arc long de force +5 saint et de rapidité* (bonus de Force de +11) accompagné de *flèches +5*, ou sort (+57 contact au corps à corps ou +61 contact à distance) ; Part RD (42/+4), résistance au feu (27), RM 39, aura divine (210 m, DD 29) ; JS Réf +54, Vig +48, Vol +49 ; tous les modificateurs de compétence sont réduits de 8.

Pouvoirs divins saillants. Appel de créatures (animaux), Archer divin, Arme de prédilection divine (arc long composite), Célérité divine, Domaine supplémentaire (Soleil), Esquive divine, Modification de forme, Modification de taille, Spécialisation martiale divine (arc long composite).

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 17 ; DD des jets de sauvegarde égal à 29 + niveau du sort.

Illus. de D. Cramer

ATHÉNA

La Déesse de la Guerre et des Arts
Déesse supérieure
Symbole : un hibou
Plan d'origine : Olympe
Alignement : loyal bon
Attributions : sagesse, artisanat, civilisation, guerre
Adorateurs : paladins, guerriers, moines, juges, gardes
Alignements des prêtres : LB, LN, NB
Domaines : Bien, Communauté, Connaissance, Guerre, Habileté, Loi
Arme de prédilection : lance



Déesse du combat dans toute sa noblesse, de l'artisanat, de la prudence et des cités, Athéna est une femme sculpturale aux magnifiques yeux gris. Elle porte généralement un bouclier, une armure et un casque. Comme il s'agit de son enfant préféré, Zeus lui prête de temps en temps Ægis, son bouclier.

Athéna est la fille de Zeus seul, car nulle mère ne la mit au monde. Un jour, Zeus eut un épouvantable mal de crâne. Pour le soulager, Héphaïstos souleva sa hache et l'abattit sur la tête du roi des dieux. Athéna jaillit de la blessure, adulte, armée et vêtue d'une armure.

Elle fut la première à enseigner aux mortels de nombreuses formes d'artisanat. On lui attribue ainsi le tissage, le tour de potier, la bride et bien d'autres choses encore. Elle créa également l'olivier avant d'en faire don aux mortels. Elle est la protectrice des tisserands et, en compagnie d'Héphaïstos, la divinité tutélaire de l'artisanat et de tous les arts qui assurent la cohésion de la civilisation.

Athéna a un tempérament guerrier, mais seulement pour défendre ce qui a de la valeur à ses yeux : les villes, les villages et les champs. Elle s'oppose aux saccages de son demi-frère Arès chaque fois que cela est possible.

Dogme

Athéna attend de ses disciples qu'ils soutiennent les plus grandes vertus, comme la sagesse, la raison et la pureté. Ils doivent combattre pour défendre leur foyer et tenir tête à leurs ennemis, mais également savoir faire la paix.

Clergé et temples

Les prêtres d'Athéna combattent les adorateurs d'Arès, où qu'ils se trouvent, et consacrent le reste de leur temps à la défense des contrées civilisées. Ils contribuent à la vie civique, servant de juges, de conseillers, de planificateurs et d'enseignants. L'Église de la déesse soutient les arts, à la fois les ouvrages publics et les peintres, sculpteurs et autres architectes.

Les temples consacrés à Athéna sont toujours somptueux et imposants. Dans les régions sauvages où règnent monstres et pillards, les temples dédiés à Athéna sont fortifiés, mais toujours bâtis selon quelque recherche esthétique.

ATHÉNA

Guerrier 20/Prêtre 20
Extérieur de taille G (Bien, Loi)
Rang divin : 17
Dés de vie : 20d8+140 (Extérieur), plus 20d10+140 (Gue), plus 20d8+140 (Prê) (940 pv)
Initiative : +13 (+9 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 24 m
CA : 92 (–1 taille, +9 Dex, +17 divin, +30 naturelle, +10 [*cuirasse +5*], +7 [*grand bouclier en acier +5*], +10 parade)
Attaques* : *lance +5 loyale, sainte et de rapidité* (+74/+74/+69/+64/+59 corps à corps) ; ou sort (+64 contact au corps à corps ou +65 contact à distance). *Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez un dé pour déterminer si elle porte un coup critique.
Dégâts* : *lance +5 loyale, sainte et de rapidité* (1d8+32/19–20/x3) ; ou selon sort. *Inflige toujours les dégâts maximaux (lance, 40 points).
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants 13 fois par jour.
Particularités : immunités divines, RD (52/+4), résistance au feu (37), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 25,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, RM 49, aura divine (27 km, DD 37).
Jets de sauvegarde* : Réf +58, Vig +56, Vol +66. *Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.
Caractéristiques : For 27, Dex 29, Con 25, Int 33, Sag 45, Cha 31.
Compétences* : Artisanat (poterie) +91, Artisanat (sculpture) +91, Artisanat (tissage) +91, Artisanat (travail de la pierre) +91, Concentration +44, Connaissance des sorts +48, Connaissances (architecture et ingénierie) +51, Connaissances (histoire) +51, Connaissances (mystères) +48, Connaissances (religion) +71, Détection +69, Diplomatie +74, Dressage +70, Équitation (chevaux) +71, Escalade +40, Fouille +51, Estimation +49, Maîtrise des cordes +37, Natation +45, Perception auditive +69, Premiers secours +36, Profession (fermier) +77, Profession (herboriste) +77, Psychologie +67, Saut +40, Scrutation +48. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (lance), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation Attaques réflexe, Combat en aveugle, Combat monté, Contact magique à distance, Contre-charge, Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux, Destruction d'arme, Écriture de parchemins, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Expertise du

combat renforcée, Maîtrise du critique (lance), Mise à terre, Préparation de potions, Puissance divine, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du combat à mains nues, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Sixième sens, Sort consacré, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Vigilance, Vision aveugle sur 1,50 m.



Illus. de G. Angus

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Arme de prédilection divine (lance), Avatar, Domaine supplémentaire (Communauté), Domaine supplémentaire (Guerre), Domaine supplémentaire (Loi), Esquive divine, Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Inspiration divine (courage), Maîtrise divine des armes, Maîtrise divine des armures, Maîtrise divine des batailles, Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Protection divine de zone, Sens des batailles, Spécialisation martiale divine (lance), Tempête divine, Trait divin, Trait divin de zone.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *apaisement des émotions*, 17 fois/jour ; lance les sorts de divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts d'invocation (création) avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Pouvoirs magiques. Athéna use de ces pouvoirs au niveau 27, à l'exception des sorts du Bien, de divination, d'invocation (création) et de la Loi, qu'elle lance au niveau 28. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 37 + niveau du sort. *Aide, arme magique, arme spirituelle, aura sacrée, barrière de lames, bénédiction, bouclier de la Loi, cercle magique contre le Chaos, cercle magique contre le Mal, châtiment sacré, clairaudience/clairvoyance, colonne de feu, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien ou de la Loi uniquement), *corde animée, courroux de l'ordre, création majeure, création mineure, création véritable**, *décret, détection de pensées, détection des passages secrets, divination, durcissement**, *façonnage de la pierre, façonnage du bois, fabrication, festin des héros, guérison suprême de groupe, immobilisation de monstre, lien télépathique de Rary, localisation suprême, miracle, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir étourdissant, mot de pouvoir mortel, mythes et légendes, orientation, panoplie magique, parole sacrée, prémonition, prière, protection contre le Chaos, protection contre le Mal, protection d'autrui, puissance divine, rapport, refuge, rejet du Chaos, rejet du Mal, sphère prismatique, vision lucide.*

Sorts de prêtre (6/11/10/10/10/10/8/8/8/8 ; DD de base égal à 27 + niveau du sort).

Possessions. Athéna porte un casque qui reproduit une *zone d'antimagie* (cf. sort du même nom) dont le rayon est de 3 à 45 mètres. En utilisant une action libre, elle peut en modifier ce rayon à chaque round. De même, toujours au prix d'une action libre, elle peut annuler la *zone d'antimagie* ou la réactiver.

Niveau de lanceur de sorts : 25. *Poids* : 1,5 kg.

Quand Athéna ne porte pas Ægis, le bouclier de Zeus, elle utilise un *écu en acier +5* doté de la propriété spéciale de défense lourde. Il arbore également le portrait d'une méduse. Quand on l'active, il effectue une attaque de regard par round, semblable à celle d'une méduse. Les mortels situés dans un rayon de 45 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 25) sans quoi ils sont pétrifiés. En entreprenant une action libre, Athéna peut activer ou désactiver ce pouvoir à chaque round.

Niveau de lanceur de sorts : 25. *Poids* : 7,5 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse supérieure, Athéna obtient toujours le meilleur résultat possible aux jets de dés qu'elle effectue (ce qui inclut, entre autres, les jets d'attaque, de dégâts, de caractéristique, de compétence et de sauvegarde). Elle est immortelle.

Perceptions. Athéna voit, entend, touche et sent dans un rayon de 25,5 kilomètres. Cela est valable en toute circonstance, sauf lorsqu'elle se trouve dans le noir complet. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 25,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire son titre) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 17 heures au maximum.

Perception des attributions. Athéna ressent la création de tout produit de l'artisanat, les querelles et tout ce qui menace une communauté (d'au moins 901 habitants) dix-sept semaines avant et après que l'événement concerné ait eu lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Athéna peut utiliser Artisanat (poterie), Artisanat (sculpture), Artisanat (tissage), Artisanat (travail de la pierre), Connaissances (architecture et ingénierie), Connaissances (histoire), Connaissances (mystères) ou Connaissances (religion), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 30. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 20 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Athéna est à même de créer des armes, des armures et des objets magiques capables de soutenir leur utilisateur face à l'adversité, comme un *collier d'adaptation*, un *anneau de régénération* ou un *charme de coagulation*. Elle crée également des objets permettant à leur utilisateur de conserver une morale et une éthique irréprochables, comme un *phylactère du croyant*.

Avatars

Athéna charge ses avatars de protéger villes et villages, d'assister aux grands événements artistiques et artisanaux et de s'opposer à Arès.

Avatar d'Athéna. Semblable à Athéna, sauf : rang divin 8 ; CA 74 (contact 36, prise au dépourvu 65) ; Att +63/+63/+58/+53/+48 corps à corps (1d8+23/x3, *lance +5 loyale, sainte et de rapidité*), ou sort (+55 contact au corps à corps ou +56 contact à distance) ; Part RD (43/+4), résistance au feu (28), RM 40, aura divine (240 m, DD 28) ; JS Réf +49, Vig +47, Vol +57 ; tous les modificateurs de compétence sont réduits de 9.

Pouvoirs divins saillants. Arme de prédilection divine (lance), Domaine supplémentaire (Communauté), Domaine supplémentaire (Guerre), Domaine supplémentaire (Loi), Esquive divine, Maîtrise divine des batailles, Modification de taille, Protection divine, Sens des batailles, Spécialisation martiale divine (lance).

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 18 ; DD des jets de sauvegarde égal à 28 + niveau du sort.

DÉMÉTER

La Généreuse, Déméter aux Cheveux de Soie, Déméter du Fruit Magnifique

Déesse mineure
Symbole : tête de jument
Plan d'origine : Olympe
Alignement : neutre
Attributions : agriculture
Adorateurs : fermiers
Alignements des prêtres : CN, LN, N, NB, NM
Domaines : Flore, Protection, Terre
Arme de prédilection : lance ou demi-pique



Déesse de l'agriculture et de la fertilité, Déméter est une divinité de la terre dont l'humeur même se retrouve au sein de la vie et de l'abondance du monde. Elle ressemble à une mère vêtue d'une robe adoptant la couleur de la végétation : verte au printemps et durant l'été, dorée à l'automne et brune ou noire pendant l'hiver (quand elle pleure la perte de sa fille Perséphone). Elle est l'un des six enfants des Titans Cronos et Rhéa.

Illus. de D. Cramer

Dogme

Déméter règne sur le cycle annuel de croissance et de décomposition. Les fermiers la vénèrent tout particulièrement, lui adressant des prières et sacrifices spéciaux lors des semences, durant la saison de croissance et pendant les récoltes. Elle invite ses disciples à traiter la terre avec soin et respect, et dicte les procédures agricoles visant à assurer la fertilité du sol, comme la rotation des cultures et la jachère.

Déméter est également le personnage central des mystères d'Éleusis (qui tire son origine de la cité du même nom). Pour plus d'informations sur ce culte de Déméter, reportez-vous aux informations ci-dessous.

Clergé et temples

Les prêtres qui vénèrent Déméter sont toujours membres des mystères d'Éleusis (cf. ci-dessous). Porteurs de tuniques vertes, or ou brunes, ils président aux festivités agricoles, bénissent les plantations et les récoltes, et introduisent de nouveaux initiés aux mystères. Très peu partent à l'aventure.

Les temples consacrés à Déméter sont courants et vont de l'édifice complexe à la simple paroisse communale.

DÉMÉTER

Druide 20/Abjurateur 20
Extérieur de taille G
Rang divin : 10
Dés de vie : 20d8+160 (Extérieur), plus 20d8+160 (Dru), plus 20d4+160 (Abj) (880 pv)
Initiative : +8 (+8 Dex)
Vitesse de déplacement : 24 m
CA : 61 (–1 taille, +8 Dex, +10 divin, +23 naturelle, +11 parade)
Attaques : *pique +5* (+67/+62/+57/+52 corps à corps) ; ou sort (+61 contact au corps à corps ou +57 contact à distance)
Dégâts : *pique +5* (1d8+23/19–20/x3) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD (45/+4), résistance au feu (30), guérison accélérée (30), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 15 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (chevaux), mille visages, instinct naturel, résistance à l'appel de la nature, éternelle jeunesse, absence de traces, immunité contre le venin, *forme animale* (taille TP, P, M, G, TG ou animal sanguinaire 6 fois/jour, élémentaire 3 fois par jour), déplacement facilité, RM 42, aura divine (300 m, DD 31).
Jets de sauvegarde : Réf +50, Vig +50, Vol +60.
Caractéristiques : For 35, Dex 26, Con 26, Int 30, Sag 43, Cha 33.
Compétences : Concentration +79, Connaissance des sorts +60, Connaissances (folklore local) +63, Connaissances (mystères) +60, Connaissances (nature) +83, Connaissances (religion) +63, Détection +66, Diplomatie +63, Discrétion +14, Dressage +64, Empathie avec les animaux +64, Équitation (chevaux) +20, Natation +42, Perception auditive +66, Premiers secours +71, Profession (fermier) +89, Profession (herboriste) +89, Psychologie +49, Scrutation +60, Sens de l'orientation +69, Sens de la nature +79.
Dons : Arme de prédilection (pique), Augmentation d'intensité, Commandement des plantes , Création d'objets merveilleux, Création de bâtons magiques, Écriture de parchemins, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Extension d'effet, Extension de durée, Extension de portée, Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique, Maîtrise des sorts, Préparation de potions, Quintessence des sorts, Répulsion des plantes, Science du critique (pique), Sort persistant, Souplesse du serpent, Vigilance, Volonté de fer.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Appel de créatures (plantes), Avatar, Communication avec des créatures (animaux), Communication avec des créatures (plantes), Contrôle de créatures (plantes), Empire végétal, Guérison accélérée divine, Maîtrise de la magie profane, Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Reconstitution.

Pouvoirs de domaines. Intimidation ou contrôle des créatures végétales, 10 fois/jour ; *protection divine*, 10 fois/jour (la créature touchée bénéficie d'un bonus de résistance de +10 au jet de sauvegarde suivant, durée maximale d'une heure) ; renvoi ou destruction des créatures de l'air, ou intimidation ou contrôle des créatures de la terre, 10 fois/jour.

Pouvoirs magiques. Déméter use de ces pouvoirs au niveau 20. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 31 + niveau du sort. *Bâton sylvanien, champ de force, contrôle des plantes, corps de fer, croissance végétale, éloignement du bois, empire végétal, enchevêtrement, esprit impénétrable, façonnage de la pierre, immunité contre les sorts, le grand tertre, mur d'épines, mur de pierre, nuée d'élémentaires* (en qualité de sort de la terre uniquement), *peau d'écorce, peau de pierre, pierre magique, pierres acérées, protection contre les énergies destructives, protection d'autrui, ramollissement de la terre et de la pierre, résistance à la magie, sanctuaire, sphère prismatique, tremblement de terre, zone d'antimagie.*

Sorts de druide (6/9/9/9/9/8/7/7/7/6 ; DD de base égal à 26 + niveau du sort).

Sorts de magicien (5/8/8/7/7/7/7/6/6/6 ; DD de base égal à 20 + niveau du sort). École proscrite : Illusion.

Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse mineure, Déméter peut faire 10 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, elle est immortelle.

Perceptions. Déméter voit, entend, touche et sent dans un rayon de 15 kilomètres. En entreprenant une action simple, elle est capable de

percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 15 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à cinq endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 10 heures au maximum.

Perception des attributions. Déméter ressent tout ce qui affecte les cultures au moment où se déroule l'événement.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Déméter peut utiliser Connaissances (folklore local), Connaissances (mystères), Connaissances (nature) ou Connaissances (religion), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 20. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 5 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Déméter est à même de créer des objets magiques qui permettent de s'emparer du contrôle des plantes, comme une arme *tueuse de plantes* ou une *baguette d'enchevêtrement*. Toutefois, le prix de vente d'un tel article ne saurait dépasser 30 000 po.

Avatars

Déméter exploite régulièrement ses avatars au cours des rituels des mystères d'Éleusis (cf. ci-dessous). Ils adoptent généralement sa forme divine.

Avatar de Déméter. Semblable à Déméter, sauf : rang divin 5 ; CA 51 (contact 33, prise au dépourvu 43) ; Att +62/+57/+52/+47 corps à corps (1d8+23/x3, *pique +5*), ou sort (+56 contact au corps à corps ou +52 contact à distance) ; Part RD (40/+4), résistance au feu (25), RM 37, aura divine (150 m, DD 26) ; JS Réf +45, Vig +45, Vol +55 ; tous les modificateurs de compétence sont réduits de 5.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Empire végétal, Guérison accélérée divine, Maîtrise de la magie profane, Modification de taille, Protection divine.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 15 ; DD des jets de sauvegarde égal à 26 + niveau du sort.

LES MYSTÈRES D'ÉLEUSIS

Déméter est au centre d'un mystère particulièrement important dans la cité d'Éleusis (dans votre campagne, cette ville aura certainement un nom différent). Le mythe principal de ce culte, bien plus important que les récits des escapades sentimentales de Zeus ou des travaux d'Héraclès, est l'histoire de la fille de Déméter, Perséphone, et de son enlèvement par Hadès.

Selon la légende, Zeus donna à Hadès la permission de prendre Perséphone pour épouse, ce qu'il fit en la kidnappant alors qu'elle cueillait des narcisses en compagnie de ses amis. Il l'entraîna en enfer, où il l'épousa. Entendant les cris de désespoir de sa fille, Déméter partit à sa recherche et apprit au bout de dix jours qu'Hadès l'avait emmenée.

En découvrant le destin de Perséphone, Déméter entama son deuil, errant jusqu'à parvenir à Éleusis. Sous les apparences d'une vieille femme, elle entra dans la maison du roi Kéléos et devint la nourrice de son fils, Démophon. Une nuit, elle décida d'oindre le bébé d'ambroisie et de le plonger dans un foyer ardent pour lui assurer l'immortalité. Sa mère, Métanire, découvrit l'enfant dans les flammes et hurla, car elle ne réalisait pas ce qu'était en train de faire Déméter. Courroucée, cette dernière quitta la demeure du roi et ordonna la construction d'un temple en son honneur dans la cité.

Elle se contenta alors d'y ruminer, empêchant toute récolte de pousser sur terre durant une année. Finalement, Zeus exigeant d'Hadès qu'il rende Perséphone, Déméter fut convaincue de retrouver sa place parmi les dieux de l'Olympe. Cependant, comme Perséphone avait goûté au grain de grenade lors de son séjour souterrain, les lois de l'hospitalité l'obligeaient à y retourner. Sur décision de Zeus, Perséphone dut passer un tiers de l'année en enfer, aux côtés d'Hadès, et les deux autres tiers sur l'Olympe, avec les autres dieux. Pendant que Perséphone est en enfer, Déméter pleure de chagrin et la terre ne produit pas le moindre fruit, mais le reste de l'année, les récoltes poussent.

Ce mythe constitue la doctrine fondamentale des mystères d'Éleusis, mais les rites qui les constituent sont plus importants encore puisqu'ils offrent une expérience inédite à chaque initié. Ce dernier danse et festoie pendant que Perséphone cueille des fleurs. On parle alors de son enlèvement et les réjouissances prennent fin. Portant des torches, les initiés jouent le rôle de Déméter qui part à la recherche de sa fille. Au beau milieu du rite, les initiés s'identifient à Démophon, nourri dans les bras de Déméter et promis à l'immortalité. Ils rejouent la descente aux enfers de Perséphone, puis l'ascension de Déméter au mont Olympe. La légende veut que l'avatar de Déméter apparaisse aux initiés à l'apogée du rituel dans le but de les bénir. Les initiés aux mystères vivent donc sous la protection de Déméter. Ils pensent qu'une fois morts, ils ne deviendront pas de simples ombres en Hadès, mais s'élèveront jusqu'au mont Olympe aux côtés de Déméter pour y connaître la joie éternelle.

Les rituels des mystères sont des secrets bien gardés. Nul initié n'a le droit de parler de ce qui se déroule dans le sanctuaire du temple durant les rites, sous peine de mort.



Illus. de W. Reynolds

DIONYSOS

Celui Qui Déchaîne les Passions des Femmes, Dionysos à la Couronne de Vigne, Dionysos le Rugissant



Dieu intermédiaire
Symbole : thyrse (un bâton surmonté d'une pomme de pin et autour duquel s'enroule un plant de vigne)
Plan d'origine : Olympe
Alignement : chaotique neutre
Attributions : gaieté, folie, vin, fertilité, théâtre
Adorateurs : satyres, faunes, noceurs, roublards
Alignements des prêtres : CM, CN, CB
Domaines : Chaos, Destruction, Folie
Arme de prédilection : bâton

Dieu du vin, de l'allégresse et de la folie, Dionysos est un jeune homme qui porte une amphore de vin, une lyre et un thyrse. À l'instar de Déméter, c'est un dieu de l'agriculture détenant des pouvoirs de fertilité, à la fois sur la terre et sur les individus, mais ses attributions se limitent à la vigne, au vin et à l'influence du vin sur les mortels.

On l'appelle Celui Qui Déchaîne les Passions des Femmes, car il a le pouvoir d'inspirer l'hystérie à ses adorateurs (en particulier les femmes). Il est le fils de Zeus et d'une mortelle, Sémélé.

Dogme

Le « dogme » de Dionysos est avant tout un art de vivre –essentiellement composé de fantaisie et de débauche, qui jamais ne se soucie des coutumes, des lois, des inhibitions et de la morale. En ce qui concerne la foi de Dionysos, la liberté est une vertu fondamentale et un principe bien plus important que le Bien ou le Mal. Bien souvent, des réjouissances arrosées laissent place à la sauvagerie de l'ivresse, mais Dionysos ne condamne ni les unes ni les autres. Les mortels lui rendent hommage quand ils boivent du vin en en renversant un peu.

Tout comme Déméter, Dionysos se trouve au centre de mystères, ceux d'Orphée.

Illus. de D. Cramer

Clergé et temples

Les prêtres de Dionysos sont toujours membres des mystères d'Orphée (cf. ci-dessous). Portant des vêtements pourpres ou bordeaux, ils conduisent les rites extatiques célébrés à la gloire de Dionysos, qui incluent généralement des beuveries et autres réjouissances. Les rites des mystères d'Orphée incluent le sacrifice de taureaux, dont on mange la chair crue, pour singer la mort de Zagreus face aux Titans.

Les temples consacrés à Dionysos sont généralement bâtis dans des cavernes, car c'est là que naquit l'enfant Zagreus.

DIONYSOS

Barde 15/Druide 15/Rôdeur 10
Extérieur de taille G
Rang divin : 12
Dés de vie : 20d8+200 (Extérieur), plus 15d6+150 (Bard), plus 15d8+150 (Dru), plus10d10+100 (Rôd) (1 020 pv)
Initiative : +15 (+11 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 24 m
CA : 73 (–1 taille, +11 Dex, +12 divin, +25 naturelle, +16 parade)
Attaques : *très grand bâton +5 chaotique* (+66/+61/+56/+51 corps à corps), *très grand bâton +5 chaotique* (+66/+61/+56 corps à corps) ; ou sort (+61 contact au corps à corps ou +60 contact à distance)
Dégâts : *très grand bâton +5 chaotique* (1d8+17), *très grand bâton +5 chaotique* (1d8+11) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD (47/+4), résistance au feu (32), guérison accélérée (32), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 18 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, savoir bardique +23, musique de barde 15 fois par jour (contre-chant, *fascination*, inspiration, encouragement, inspiration héroïque, *suggestion*), ennemis jurés (aberrations +3, créatures magiques +2, vermine +1), mille visages, instinct naturel, résistance à l'appel de la nature, éternelle jeunesse, absence de traces, immunité contre le venin, *forme animale* (taille TP, P, M, G, TG ou animal sanguinaire 5 fois/jour), déplacement facilité, RM 44, aura divine (360 m, DD 38).
Jets de sauvegarde : Réf +55, Vig +56, Vol +52.
Caractéristiques : For 35, Dex 33, Con 30, Int 27, Sag 27, Cha 43.
Compétences* : Alchimie +55, Artisanat (viticulture) +80, Bluff +63, Concentration +82, Connaissance des sorts +35, Connaissances (nature) +80, Connaissances (religion) +55, Déplacement silencieux +73, Diplomatie +60, Discrétion +69, Empathie avec les animaux +73, Intimidation +50, Perception auditive +70, Premiers secours +67, Profession (herboriste) +80, Représentation +63, Saut +54, Scrutation +35, Sens de l'orientation +30, Sens de la nature +65. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Ambidextrie, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Combat à deux armes, Commandement des plantes, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Maîtrise du combat à deux armes, Pistage, Répulsion des plantes, Science de l'initiative, Science du combat à deux armes, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Vigueur surhumaine.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Avatar, Changement de forme, Changement de forme supérieur, Contrôle de créatures (toute créature se livrant à des réjouissances, y compris celles qui sont affectées par son Inspiration divine), Eau en vin (pouvoir divin saillant unique), Empire végétal (vigne uniquement), Guérison accélérée divine, Inspiration absolue (frénésie ; pouvoir divin saillant unique, cf. ci-dessous), Inspiration divine (frénésie), Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Reconstitution, Représentation irrésistible (effet de sommeil uniquement).

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; châtiment, 12 fois/jour (une attaque bénéficie de +4 à l'attaque et de +12 aux dégâts) ; folie (valeur d'Aliénation de 6, Sag 33 en ce qui concerne l'incantation des sorts, Sag 21 pour le reste) ; lucidité des fous, 12 fois/jour (bonus de +6 à un jet relatif à la Sag).

Pouvoirs magiques. Dionysos use de ces pouvoirs au niveau 22, à l'exception des sorts du Chaos, qu'il lance au niveau 23. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 38 + niveau du sort. *Action aléatoire, aliénation mentale, animation d'objets, assassin imaginaire, blessure critique, blessure légère, cercle de douleur, cercle magique contre la Loi, confusion, contact aliénant**, *contagion, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Chaos uniquement), *désintégration, ennemi subconscient, fracassement, hurlement aliénant**, *implosion, manteau du Chaos, marteau du Chaos, mise à mal, parole du Chaos, protection contre la Loi, rage**, *rayons d'ensorcellement**, *rejet de la Loi, tremblement de terre.*

Sorts de barde (4/8/7/7/7/5 ; DD de base égal à 26 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, hébétement, lecture de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1er – *charme-personne, frayeur, repli expéditif, sommeil* ; 2e – *flou, fou rire de Tasha, grâce féline, ralentissement du poison* ; 3e – *déplacement, émotion, rapidité, terreur* ; 4e – *cri, modification de la mémoire, neutralisation du poison, terrain hallucinatoire* ; 5e – *brume mentale, leurre, songe.*

Sorts de druide (6/7/7/7/7/6/5/4/3/2 ; DD de base égal à 23 + niveau du sort).

Sorts de rôdeur (3/3 ; DD de base égal à 23 + niveau du sort).

Inspiration absolue (pouvoir divin saillant unique). Dionysos peut user de son pouvoir d'Inspiration divine sur des créatures se livrant aux rites orgiaques de son culte. Dans ce cas, il affecte un nombre de créatures illimité et celles-ci n'ont droit à aucun jet de sauvegarde.

Eau en vin (pouvoir divin saillant unique). Dionysos a le pouvoir de changer en vin fin tout liquide qu'il aperçoit.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Dionysos fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence et de niveau de lanceur de

sorts. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Dionysos voit, entend, touche et sent dans un rayon de 18 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 18 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 12 heures au maximum.

Perception des attributions. Dionysos a conscience de toute personne qui boit du vin et en conserve la sensation pendant douze semaines.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Dionysos peut user de la compétence Artisanat (viticulture), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Dionysos est à même de créer tout objet magique impliquant la frénésie, une émotion incontrôlable, une action aléatoire ou le vin. Toutefois, le prix de vente d'un tel article ne saurait dépasser 200 000 po. Il peut créer un *diamant du Chaos* et une *épée de berserker maudite*, ainsi que divers objets uniques, comme une *potion de création de vin*, une *grande hache de rage* ou un *gobelet of frénésie*.



Avatars

Dionysos use grandement de ses avatars pour rester en contact étroit avec les membres des mystères d'Orphée (cf. ci-dessous). Ils prennent en tout point son apparence.

Avatar de Dionysos. Semblable à Dionysos, sauf : rang divin 6 ; CA 61 (contact 42, pris au dépourvu 50) ; Att +60/+55/+50/+45 corps à corps (1d8+17 plus 2d6 chaotique, *très grand bâton +5 chaotique*), +60/+55 corps à corps (1d8+11 plus 2d6 chaotique, *très grand bâton +5 chaotique*) ; ou sort (+55 contact au corps à corps ou +54 contact à distance) ; Part RD (41/+4), résistance au feu (26), guérison accélérée (26), RM 38, aura divine (180 m, DD 32) ; JS Réf +49, Vig +50, Vol +46 ; tous les modificateurs de compétence sont réduits de 6.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Célérité divine, Changement de forme, Eau en vin (pouvoir divin saillant unique, cf. ci-dessus), Esquive divine, Guérison accélérée divine, Inspiration divine (frénésie), Modification de taille.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 16 ; DD des jets de sauvegarde égal à 32 + niveau du sort.

LES MYSTÈRES D'ORPHÉE

Le mystère de Dionysos dévoile un mythe secret traitant des origines de cette divinité. Les mortels sont censés avoir appris ce récit de la bouche d'un barde épique, Orphée. Zeus et Perséphone, la fille de Déméter, eurent une liaison qui donna naissance au dieu Zagreus. Folle de jalousie, Héra chargea les Titans du Tartare de tuer l'enfant divin. Zagreus tenta de leur échapper en adoptant diverses apparences – Zeus, Cronos, un jeune homme, un lion, un cheval, un serpent et un taureau.

Le surprenant sous sa forme de taureau, les Titans le taillèrent en pièces et entreprirent de le dévorer. Cependant, avant qu'ils n'aient pu finir leur sinistre repas, Zeus apparut et les réduisit en cendres à l'aide de ses éclairs. Il sauva du même coup le cœur de Zagreus et conçut l'humanité grâce aux cendres des Titans. Néanmoins, comme les Titans avaient englouti Zagreus, une partie de sa nature divine se retrouva dans leurs cendres, ce qui offrit une « étincelle divine » à la nature humaine.

Zeus remit ensuite le cœur de Zagreus à Sémélé. Certaines légendes prétendent qu'elle le dévora et d'autres affirment que Zeus en fit une potion qui féconda Sémélé. Quoi qu'il en soit, cela marqua la naissance de Dionysos. Ainsi, les origines de Dionysos sont fidèles à la mythologie faisant de lui le fils de Zeus et de Sémélé, mais également la réincarnation de Zagreus.

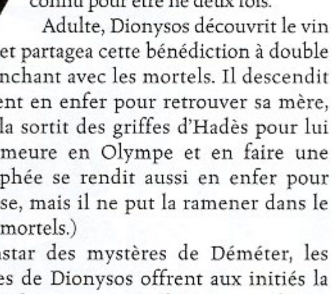
La jalousie d'Héra eut raison de Sémélé. La déesse parvint à persuader celle-ci de convaincre Zeus de se montrer à elle dans toute sa divine splendeur, mais sa fragile enveloppe mortelle ne put supporter les atouts du roi des dieux et fut réduite en cendres. Grâce à sa nature divine, l'enfant qu'elle portait survécut et un pied de vigne apparut là où se trouvaient les restes de Sémélé pour protéger le bébé. Zeus le ramassa et le mit dans sa cuisse pour qu'il y finît son développement. Depuis, grâce à cette estimable naissance, Dionysos est celui qui est connu pour être né deux fois.

Adulte, Dionysos découvrit le vin et partagea cette bénédiction à double tranchant avec les mortels. Il descendit également en enfer pour retrouver sa mère, Sémélé, et la sortit des griffes d'Hadès pour lui offrir une demeure en Olympe et en faire une immortelle. (Orphée se rendit aussi en enfer pour retrouver son épouse, mais il ne put la ramener dans le monde des mortels.)

À l'instar des mystères de Déméter, les mystères de Dionysos offrent aux initiés la possibilité de rejouer cette histoire mythique fort complexe, qui reconstitue la vie, la mort et la renaissance de Zagreus et Dionysos. De même, les initiés pensent rencontrer Dionysos ou son avatar durant le rituel où ils renoncent symboliquement à leur ancienne vie pour en entamer une nouvelle. Une fois leur initiation terminée, ils mènent une existence insouciante composée de réjouissances et d'excès orgiaques, et espèrent rejoindre Zagreus-Dionysos en Olympe au terme de leur vie.

HADÈS

Le Dieu des Morts, le Dieu des Enfers
Dieu supérieur
Symbole : bélier noir
Plan d'origine : Hadès
Alignement : neutre mauvais
Attributions : mort, enfers, terre, richesse
Adorateurs : nécromanciens, assassins, roublards, meurtriers
Alignements des prêtres : CM, LM, NM
Domaines : Mal, Mort, Terre
Arme de prédilection : épée longue



Hadès, le dieu de la mort et de la richesse, est un homme de grande taille, à la peau grise et particulièrement musclé. Il a d'épais cheveux sombres et des yeux noirs, et il porte des bijoux en or qui symbolisent le contrôle qu'il exerce sur la richesse. Si Zeus et Poséidon règnent respectivement sur les

Illus. de D. Giancola & D. Cramer

cieux et les flots, Hadès est le souverain des enfers, mais également de la terre (dans une moindre mesure).

Hadès est l'un des six enfants de Cronos et de Rhéa, mais également l'un des douze dieux olympiens. Contrairement à ses semblables, il ne réside cependant pas en Olympe et s'est installé dans l'obscurité de l'Hadès. Il est marié à Perséphone, la fille de Déméter, mais celle-ci ne vit à ses côtés que durant les mois d'hiver.

Dogme

Contrairement à certains dieux dont les attributions incluent la mort, Hadès ne fait montre ni de malice ni de haine à l'encontre des mortels dont l'âme finit au sein de son royaume. Selon ses préceptes, la mort est tout simplement le lot des mortels. C'est ce qui les sépare des dieux et il leur faut accepter cet état de fait, même si cela est douloureux.

Clergé et temples

Les prêtres d'Hadès ont tendance à adopter l'image morne et austère de leur divinité tutélaire. Vêtus de noir, ils officient les obsèques et les rites annuels menés en l'honneur des défunts ancêtres. Par contraste avec l'ensemble des festivités olympiennes, il s'agit de cérémonies solennelles.



Illus. de W. Reynolds

Les temples dédiés à Hadès sont généralement bâtis sous terre, dans des cavernes ou au moins en dessous du niveau du sol. Ils sont plongés dans le noir et dépourvus de fenêtres, ce qui crée une ambiance lugubre rappelant les ténèbres des enfers.

HADÈS

Guerrier 20/Roublard 10/Assassin 10
Extérieur de taille G
Rang divin : 17
Dés de vie : 20d8+320 (Extérieur), plus 20d10+320 (Gue), plus 10d6+160 (Rou), plus 10d6+160 (Asn) (1 712 pv)
Initiative : +13 (+9 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 24 m, creusement 12 m
CA : 74 (–1 taille, +9 Dex, +17 divin, +30 naturelle, +9 parade)
Attaques* : *très grande épée bâtarde +5 maudite* (+82/+77/+72/+67 corps à corps) ; ou sort (+72 contact au corps à corps ou +65 contact à distance). *Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez un dé pour déterminer s'il porte un coup critique.
Dégâts* : *très grande épée bâtarde +5 maudite* (2d8+48/18–20) ; ou selon sort. *Inflige toujours le maximum de dégâts (épée bâtarde, 64 points).
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : attaque handicapante, attaque mortelle (DD 29), attaque sournoise (+13d6), pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, utilisation de poison.
Particularités : immunités divines, RD (52/+4), résistance au feu (37), comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 25,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, +5 aux jets de sauvegarde contre le poison, esquive totale, pièges, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille, +4 contre les pièges), RM 49, aura divine (25,5 km, DD 36).
Jets de sauvegarde* : Réf +38, Vig +45, Vol +39. *Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.
Caractéristiques : For 42, Dex 28, Con 42, Int 29, Sag 30, Cha 29.
Compétences* : Acrobaties +46, Artisanat (travail de la pierre) +76, Artisanat (travail du métal) +76, Bluff +66, Concentration +58, Connaissance des sorts +86, Connaissances (mystères) +61, Connaissances (plans) +61, Connaissances (religion) +61, Crochetage +68, Déplacement silencieux +76, Détection +77, Diplomatie +50, Discrétion +62, Équilibre +28, Fouille +76, Intimidation +78, Perception auditive +77, Psychologie +77, Renseignements +66, Saut +35. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Destruction d'arme, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Maîtrise du critique (épée bâtarde), Maniement des armes exotiques (épée bâtarde), Mise à terre, Puissance divine, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science de la destruction d'arme, Science de la lutte, Science du combat à mains nues, Science du critique (épée bâtarde), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (épée bâtarde), Succession d'enchaînements, Uppercut, Vigueur surhumaine, Vision aveugle sur 1,50 m, Volonté de fer.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *caresse mortelle*, 17 fois par jour (si la créature visée ne possède pas 120 pv au moins, elle meurt) ; renvoi ou destruction des créatures de l'eau, ou intimidation ou contrôle des créatures de la terre, 17 fois/jour.

Pouvoirs magiques. Hadès use de ces pouvoirs au niveau 27, à l'exception des sorts du Mal, qu'il lance au niveau 28. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 36 + niveau du sort. *Animation des morts, aura maudite, blasphème, cercle magique contre le Bien, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Mal uniquement), *corps de fer, création de mort-vivant, création de mort-vivant dominant, destruction, exécution, façonnage de la pierre, frayeur, mise à mort, mur de pierre, nuée d'élémentaires* (en qualité de sort de la terre uniquement), *peau de pierre, pierre magique, pierres acérées, profanation, plainte d'outre-tombe, protection contre la mort, protection contre le Bien, ramollissement de la pierre et de la terre, rejet du Bien, ténèbres maudites, tremblement de terre.*

Sorts d'assassin (5/4/4/3 ; DD de base égal à 19 + niveau du sort).

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu supérieur, Hadès obtient toujours le meilleur résultat possible aux jets de dés qu'il effectue (ce qui inclut, entre autres, les jets d'attaque, dégâts, de caractéristique, de compétence et de sauvegarde). Enfin, il est immortel.

Perceptions. Hadès voit, entend, touche et sent dans un rayon de 25,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 25,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 17 heures au maximum.

Perception des attributions. Hadès ressent toute mort dix-sept semaines avant que l'événement ne se produise et en conserve la sensation dix-sept semaines après qu'il ait eu lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Hadès peut utiliser Connaissances (mystères), Connaissances (plans) ou Connaissances (religion), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 30. De la même façon, il peut utiliser tout sort provoquant la mort ou pouvoir de domaine (à ne pas confondre avec les pouvoirs divins saillants). Il peut ainsi réaliser jusqu'à 20 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Hadès peut créer n'importe quelle arme magique, mais également des objets reproduisant des effets de mort, comme un *masque de la camarde*.

Avatars

L'avatar d'Hadès conduit un chariot tiré par des chevaux ou destriers noirs géants. Il est principalement chargé de récupérer l'âme de tout héros défiant la mort.

Avatar d'Hadès. Semblable à Hadès, sauf : rang divin 8 ; CA 56 (contact 35, pris au dépourvu 56) ; Att +73/+68/+63/+58 corps à corps (2d8+39 plus 2d6 maudite/19–20, *très grande épée bâtarde +5 maudite*), ou sort (+63 contact au corps à corps ou +56 contact à distance) ; Part RD (43/+4), résistance au feu (28), pas de guérison accélérée, RM 40, aura divine (240 m, DD 27) ; JS Réf +29, Vig +36, Vol +30 ; tous les modificateurs de compétence sont réduits de 9.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Arme de prédilection divine (épée bâtarde), Connaître la mort, Frappe dévastatrice, Messager de la mort, Modification de taille, Pouvoir de vie et de mort, Protection divine, Spécialisation martiale divine (épée bâtarde), Trait divin.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 18 ; DD des jets de sauvegarde égal à 27 + niveau du sort.

HÉCATE

La Déesse de la Lune Noire, la Déesse des Croisements, la Terrifiante Déesse de la Nuit

Déesse intermédiaire

Symbole : lune se couchant

Plan d'origine : Olympe

Alignement : neutre mauvais

Attributions : lune, magie, abondance, morts-vivants

Adorateurs : magiciens, ensorceleurs, assassins, chasseurs, roublards

Alignements des prêtres : CM, LM, NM

Domaines : Création, Connaissance, Magie, Mal

Arme de prédilection : dague



Déesse de la lune, de la magie et de l'abondance, Hécate est à la fois crainte et révérée. Sa véritable apparence est celle d'une femme tricéphale. Cependant, elle adopte souvent la forme d'une belle femme à la brillante chevelure noire. Elle est pourvoyeuse de nourriture et de richesses, et elle protège les enfants. C'est également une divinité capricieuse qui erre la nuit accompagnée de ses molosses sataniques, qu'elle lâche sur tous les voyageurs dont elle croise la route.

Dogme

Hécate est la déesse tutélaire de ceux qui usent de magie noire, notamment par appât du gain. Elle défend l'utilisation des sorts et des objets magiques, et enseigne à ses disciples que la magie est source de richesse et de pouvoir.

Elle prêche les bienfaits de l'abondance, mais n'apprécie guère le gâchis. Selon ses préceptes, tout bon moissonneur ou chasseur doit laisser quelques graines et faunes pour l'année suivante.

Clergé et temples

Hécate dispose de bien peu de prêtres, la majorité d'entre eux étant multiclassés prêtre/magicien ou prêtre/ensorceleur. Ils apprécient les tenues blanc bleuté (la couleur de la lumière de la lune) et travaillent généralement dans la solitude, effectuant des recherches magiques, créant des objets ou résolvant des énigmes légendaires. Ils se constituent en cellules afin de poursuivre leurs objectifs à grande échelle.

Les temples consacrés à Hécate servent de bases et de sanctuaires à l'attention de ses prêtres. Ils sont toujours soigneusement dissimulés et souvent situés au cœur de noires forêts hantées, surveillés par des morts vivants.

Illus. de D. Cramer

HÉCATE

Magicien 20/Prêtre 20

Extérieur de taille G

Rang divin : 11

Dés de vie : 20d8+140 (Extérieur), plus 20d4+140 (Mag), plus 20d8+140 (Prê) (820 pv)

Initiative : +13 (+9 Dex, +4 Science de l'initiative)

Vitesse de déplacement : 24 m

CA : 63 (–1 taille, +9 Dex, +11 divin, +24 naturelle, +10 parade)

Attaques : *petite dague +5 acérée, maudite et spectrale* (+65/+60/+55/+50 corps à corps) ; ou sort (+59 contact au corps à corps ou +61 contact à distance)

Dégâts : *petite dague +5 acérée, maudite et spectrale* (1d6+12/15–20) ; ou selon sort

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : intimidation des morts-vivants 13 fois/jour, pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.

Particularités : immunités divines, RD (46/+4), résistance au feu (31), incantation spontanée de sorts divins, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 16,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (chiens), RM 63, aura divine (330 m, DD 31).

Jets de sauvegarde : Réf +52, Vig +50, Vol +54.

Caractéristiques : For 24, Dex 28, Con 25, Int 45, Sag 29, Cha 30.

Compétences* : Acrobaties +53, Alchimie +85, Bluff +44, Concentration +81, Connaissance des sorts +91, Connaissances (géographie) +68, Connaissances (histoire) +68, Connaissances (morts-vivants) +91, Connaissances (mystères) +91, Connaissances (nature) +74, Connaissances (plans) +78, Connaissances (religion) +91, Déguisement +54, Déplacement silencieux +53, Détection +68, Diplomatie +55, Discrétion +76, Équilibre +22, Fouille +61, Intimidation +23, Natation +41, Perception auditive +68, Premiers secours +24, Profession

(herboriste) +77, Psychologie +64, Saut +22, Scrutation +91, Sens de la nature +53. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.

Dons : Arme de prédilection (dague), Attaques réflexe, Augmentation d'intensité, Botte secrète (dague), Création d'anneaux magiques, Création d'objets merveilleux, Création de baguettes magiques, Dispense de composantes matérielles, Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Extension d'effet, Extension de durée, Extension de portée, Extension de zone d'effet, Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Pistage, Préparation de potions, Quintessence des sorts, Science de l'initiative, Science du critique (dague), Sort persistant.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Avatar, Célérité nocturne (pouvoir divin saillant unique), Changement de forme, Contrôle de créatures (morts-vivants), Domaine supplémentaire (Connaissance), Maîtrise de la magie profane, Maîtrise divine de la magie, Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Résistance à la magie augmentée, Sorts de magicien spontanés, Trait divin.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts de divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts d'invocation (création) avec un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts ; utilise les objets activés par une fin d'incantation ou le potentiel magique de leur utilisateur comme un Mag 30 ; lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Pouvoirs magiques. Hécate use de ces pouvoirs au niveau 21, à l'exception des sorts de divination et du Mal, qu'elle lance au niveau 22, et des sorts d'invocation (création), qu'elle lance au niveau 23. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 31 + niveau du sort. *aura indétectable de Nystul, aura maudite, blasphème, cercle magique contre le Bien, clairaudience/clairvoyance, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Mal uniquement)*, création d'eau, création de mort-vivant, création de nourriture et d'eau, création majeure, création mineure, création véritable, détection des passages secrets, détection de pensées, disjonction de Mordenkainen, dissipation de la magie, divination, festin des héros, genèse, identification, image imparfaite, image permanente, localisation suprême, mythes et légendes, orientation, prémonition, profanation, protection contre le Bien, protection contre les sorts, rejet du Bien, résistance à la magie, renvoi des sorts, ténèbres maudites, transfert de sorts, vision lucide, zone d'antimagie.*

Sorts de prêtre (6/9/8/8/8/8/6/6/6/6 ; DD de base égal à 19 + niveau du sort).

Sorts de magicien (niveaux 0–17 ; 4/9/8/8/8/8/7/7/7/7/3/3/3/3/2/2/2/2 ; DD de base égal à 27 + niveau du sort).



Illus. de S. Wood

Célérité nocturne (pouvoir divin saillant unique). La nuit, quel que soit leur temps d'incantation normal, Hécate lance ses sorts comme s'ils bénéficiaient du don Incantation rapide. Elle ne peut ainsi en lancer qu'un seul par round.

Possessions. Hécate manie une *dague +5 acérée, maudite et spectrale*. Lorsqu'elle frappe un mortel à l'aide de celle-ci, elle en prend le contrôle comme si elle prenait le contrôle d'un mort-vivant. Ce pouvoir fonctionne comme son pouvoir divin de Contrôle de créatures (morts-vivants). Tout mortel ainsi affecté compte dans le nombre total de morts-vivants que la déesse est capable de contrôler.

Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse intermédiaire, Hécate fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et d'intimidation des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, elle est immortelle.

Perceptions. Hécate voit, entend, touche et sent dans un rayon de 16,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 16,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 11 heures au maximum.

Perception des attributions. Hécate ressent l'incantation de tout sort, mais aussi la création ou la destruction de tout mort-vivant au moment où se déroule l'événement, puis onze semaines après qu'il ait eu lieu. Elle est également consciente du moment précis où la lune se lève et se couche.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Hécate peut utiliser Alchimie, Connaissance des sorts, Connaissances (géographie), Connaissances (histoire), Connaissances (morts-vivants), Connaissances (mystères), Connaissances (nature), Connaissances (plans), Connaissances (religion) ou Profession (herboriste), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Hécate est capable de créer n'importe quel type d'objet magique. Toutefois, le prix de vente d'un tel article ne saurait dépasser 200 000 po.

Avatars

Les avatars d'Hécate assument sa forme préférée, à savoir celle d'une belle femme aux cheveux noirs. Ils errent la nuit et elle les charge parfois de protéger les bergers, gardiens de troupeaux et enfants. Des molosses sataniques les accompagnent généralement.

Avatar d'Hécate. Semblable à Hécate, sauf : rang divin 5 ; CA 41 (contact 33, prise au dépourvu 32) ; Att +59/+54/+49/+44 corps à

corps (1d6+12/18–20, *petite dague +5 acérée, maudite et spectrale*), ou sort (+53 contact au corps à corps ou +55 contact à distance) ; Part RD (40/+4), résistance au feu (25), RM 37, aura divine (150 m, DD 25) ; JS Réf +46, Vig +44, Vol +48 ; tous les modificateurs de compétence sont réduits de 6.

Pouvoirs divins. Célérité nocturne (pouvoir divin saillant unique), Domaine supplémentaire (Connaissance), Maîtrise divine de la magie, Modification de forme, Modification de taille, Résistance à la magie augmentée.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 15 ; DD des jets de sauvegarde égal à 25 + niveau du sort.

HÉPHAÏSTOS

L'Artisan des Immortels, le Dieu de la Forge



Dieu intermédiaire
Symbole : marteau et enclume
Plan d'origine : Olympe
Alignement : neutre bon
Portfolio : forge, artisanat
Adorateurs : nains, artisans, guerriers
Alignements du clergé : LB, LN, NB
Domaines : Bien, Communauté, Feu, Habileté, Terre

Dieu de la forge, du feu et de l'artisanat, Héphaïstos ressemble habituellement à un géant barbu, bossu et doté d'un pied bot. Parmi les beaux dieux de l'Olympe, il déteint donc quelque peu. D'ailleurs, les rumeurs prétendent que sa mère, Héra, tenta de le bannir. Si c'est le cas, cela a dû se dérouler il y a bien longtemps. Héphaïstos est l'honorable forgeron et armurier des dieux. Du reste, les bardes prétendent que les volcans accueillent ses forges.

Héphaïstos est le dieu tutélaire de tous les arts, même si la forge a sa préférence. Il a épousé Aphrodite mais aime secrètement Athéna, qui ne l'a pas remarqué ou ne daigne pas répondre à son affection.

Dogme

Héphaïstos est une divinité pacifique qui enseigne les valeurs du travail, de l'honnêteté et de la confiance. Il enseigne également la loyauté envers la famille et les supérieurs, les règles et les aînés. Il encourage ses disciples à affronter leurs problèmes avec énergie et entêtement, tels des forgerons battant le métal jusqu'à atteindre la forme voulue.

Clergé et temples

Les prêtres d'Héphaïstos sont chargés d'animer la vie civique. Ils se chargent d'organiser tout un ensemble de cérémonies publiques, parmi lesquelles l'accueil des enfants au sein de la famille et de la communauté. Ils veillent également à l'éducation des jeunes et forment les apprentis forgerons et autres artisans.

Tout temple consacré à Héphaïstos abrite une flamme qui brûle en permanence, la plupart accueillant une forge ou un atelier. Les hospices et sanctuaires à l'attention des infirmes et des handicapés sont également monnaie courante.

HÉPHAÏSTOS

Guerrier 15/Prêtre 12/Expert 8
Extérieur de taille G (Bien)
Rang divin : 15
Dés de vie : 20d8+180 (Extérieur), plus 15d10+135 (Gue), plus 12d8+108 (Prê), plus 8d6+72 (Exp) (949 pv)
Initiative : +12 (+8 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 69 (–1 taille, +8 Dex, +15 divin, +28 naturelle, +9 parade)
Attaques : *très grand marteau de guerre +5 de feu intense* (+80/+75/+70/+65 corps à corps) ; ou sort (+74 contact au corps à corps ou +62 contact à distance)
Dégâts : *très grand marteau de guerre +5 de feu intense* (2d8+37/19–20/x3) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants 12 fois/jour.
Particularités : immunités divines, immunité contre le feu, RD (50/+4), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 22,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, RM 47, aura divine (450 m, DD 34).
Jets de sauvegarde : Réf +55, Vig +56, Vol +56.
Caractéristiques : For 51, Dex 27, Con 28, Int 30, Sag 29, Cha 29.
Compétences* : Artisanat (fabrication d'arcs) +83, Artisanat (fabrication d'armes) +85, Artisanat (fabrication d'armures) +85, Artisanat (travail du métal) +79, Concentration +39, Connaissance des sorts +51, Connaissances (architecture et ingénierie) +76, Connaissances (géographie) +76, Connaissances (mystères) +30, Connaissances (nature) +56, Connaissances (plans) +48, Connaissances (religion) +64, Détection +56, Diplomatie +41, Discrétion +19, Estimation +36, Fouille +57, Maîtrise des cordes +41, Perception auditive +56, Profession (mineur) +82, Psychologie +47, Scrutation +40, Utilisation d'objets magiques +55. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (marteau de guerre), Attaque en puissance, Combat en aveugle, Contre-charge, Création d'objets merveilleux, Destruction d'arme, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Maîtrise du critique (marteau de guerre), Mise à terre, Puissance divine, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science de la destruction d'arme, Science de la lutte, Science du combat à mains nues, Science du critique (marteau de guerre), Science du désarmement, Spécialisation martiale (marteau de guerre), Substitution d'énergie destructive (feu), Succession d'enchaînements, Talent (Artisanat [fabrication d'armes]), Talent (Artisanat [fabrication d'armures]), Talent (Artisanat [travail du métal]).

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Avatar, Coups irrésistibles (marteau de guerre), Création d'artefacts, Domaine supplémentaire (Bien), Domaine supplémentaire (Communauté), Frappe dévastatrice, Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Genèse divine, Maîtrise divine de l'artisanat, Maîtrise divine du Feu, Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Protection divine de zone, Tempête d'énergie (feu), Trait divin.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *apaisement des émotions*, 15 fois/jour ; renvoi ou destruction des créatures de l'eau, ou intimidation ou contrôle des créatures du feu, 15 fois/jour ; lance les sorts d'invocation (création) avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; renvoi ou destruction des créatures de l'air, ou intimidation ou contrôle des créatures de la terre, 15 fois/jour.

Pouvoirs magiques. Héphaïstos use de ces pouvoirs au niveau 25, à l'exception des sorts du Bien et des sorts d'invocation (création), qu'il lance au niveau 26. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 34 + niveau du sort. *Aide, aura sacrée, barrière de lames, bénédiction, bouclier de feu, cercle magique contre le Mal, châtiment sacré, convocation de monstres IX* (en qualité de sorts du Bien uniquement), *corde animée, corps de fer, création majeure, création mineure, création véritable*, durcissement*, façonnage de la pierre, façonnage du bois, fabrication, festin des héros, flammes, germes de feu, guérison suprême de groupe, lien télépathique de Rary, mains brûlantes, miracle, mur de feu, mur de pierre, nuage incendiaire, nuée d'élémentaires* (en qualité de sort de la terre ou du feu uniquement), *parole sacrée, peau de pierre, pierre magique, pierres acérées, prière, protection contre le Mal, protection d'autrui, ramollissement de la terre et de la pierre, rapport, refuge, rejet du Mal, résistance aux énergies destructives, sphère prismatique, tempête de feu, tremblement de terre.*

Sorts de prêtre (6/9/7/7/6/6/4 ; DD de base égal à 19 + niveau du sort).

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Héphaïstos fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de

Illus. de D. Cramer

sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Héphaïstos voit, entend, touche et sent dans un rayon de 22,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 22,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 15 heures au maximum.

Perception des attributions. Héphaïstos ressent tout départ de feu et tout individu utilisant une compétence d'artisanat au moment où se déroule l'événement, puis quinze semaines après qu'il ait eu lieu. Tout feu (cela n'inclut pas les créatures de feu) peut faire l'objet de ses sens et de sa communication distante.



Illus. de A. Swekel & D. Cramer

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Héphaïstos peut utiliser Artisanat (fabrication d'arcs), Artisanat (fabrication d'armes), Artisanat (fabrication d'armures), Artisanat (travail du métal), Connaissances (architecture et ingénierie), Connaissances (géographie), Connaissances (mystères), Connaissances (nature), Connaissances (plans), Connaissances (religion) ou Profession (mineur), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Héphaïstos est capable de créer des armures et des armes en métal, mais aussi des objets en métal, comme des anneaux, et des outils, comme une *pioche des titans*. Toutefois, le prix de vente d'un tel article ne saurait dépasser 200 000 po.

Avatars

En général, les avatars d'Héphaïstos sont des hommes musclés, aux cheveux noirs et ébouriffés, à la barbe hirsute et dotés de quelque malformation physique. Il les charge d'observer les éruptions volcaniques (il aide souvent les habitants à évacuer les lieux). D'autres avatars assistent ou participent à la création d'épiques œuvres de forge.

Avatar d'Héphaïstos. Semblable à Héphaïstos, sauf : rang divin 7 ; Extérieur de taille M (Bien) ; VD 12 m ; CA 53 (contact 33, pris au dépourvu 45) ; Att +72/+67/+62/+57 corps à corps (1d8+37/x3, *très grand marteau de guerre +5 de feu intense*), ou sort (+66 contact au corps à corps ou +54 contact à distance) ; Part RD (42/+4), RM 39, aura divine (210 m, DD 26) ; JS Réf +47, Vig +48, Vol +48 ; tous les modificateurs de compétence sont réduits de 8.

Pouvoirs divins. Domaine supplémentaire (Bien), Domaine supplémentaire (Communauté), Genèse d'objet, Maîtrise divine de l'artisanat, Maîtrise divine du Feu, Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Protection divine de zone.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 17 ; DD des jets de sauvegarde égal à 26 + niveau du sort.

HÉRA

La Protectrice, l'Épouse, Héra Aux Fleurs

Déesse supérieure



Symbole : éventail de plumes de paon

Plan d'origine : Olympe

Alignement : neutre

Portfolio : mariage, femmes, intrigues

Adorateurs : femmes, épouses, espions, intrigants

Alignements du clergé : CN, LN, N, NM, NB

Domaines : Communauté, Duperie, Noblesse, Protection

Arme de prédilection : masse d'armes légère

Reine des dieux de l'Olympe, Héra est une grande et noble femme. Elle est la déesse tutélaire du mariage et des épouses jalouses, car son union avec Zeus est tout sauf un modèle de fidélité. Lors des nombreuses crises de jalousie qu'ont suscitées les liaisons de Zeus avec d'autres déesses et mortelles, Héra a parfois réagi avec violence. Elle conspira avec les Titans pour tuer Zagreus (cf. mystères d'Orphée dans la description de Dionysos), provoqua la perte de Sémélé et tenta de nuire à Héraclès durant sa vie mortelle.

Héra est l'une des six progénitures des Titans Cronos et Rhéa, et elle est non seulement la sœur, mais également l'épouse de Zeus. Face aux Titans, elle combattit avec vaillance aux côtés de Zeus, mais son importance décline avec chaque nouvelle déesse ou héroïne que le roi des dieux invite dans sa couche.

Dogme

Héra encourage l'excellence et tous les moyens sont bons pour y parvenir. Elle écoute, espionne et intrigue, et nombre de ses disciples sont fiers d'en faire de même. Selon elle, le pouvoir ne tombe pas tout seul dans le creux de la main, il se gagne. Bien qu'Héra ait des penchants maléfiques, elle dispose d'un grand nombre de disciples et de prêtres bons, qui s'attachent

surtout aux aspects les plus positifs de cette déesse protectrice et nourricière. Elle est également la divinité tutélaire de la noblesse et de l'autorité.

Clergé et temples

Les prêtres d'Héra portent une tunique bleue ou pourpre. Ils célèbrent les mariages, exhortant le plus souvent le jeune époux à rester fidèle à sa nouvelle femme. Ils participent également aux cérémonies visant à instaurer un gouvernement élu ou un roi.

De grandioses temples consacrés à Héra s'élèvent dans toutes les grandes villes, mais elle n'est guère populaire en milieu rural.



Illus. de E. Peterson

HÉRA

Roublard 20/Magicien 20
Extérieur de taille G
Rang divin : 16
Dés de vie : 20d8+180 (Extérieur), plus 20d6+180 (Rou), plus 20d4+180 (Mag) (900 pv)
Initiative : +11 (+11 Dex)
Vitesse de déplacement : 24 m
CA : 81 (–1 taille, +11 Dex, +16 divin, +29 naturelle, +16 parade)
Attaques* : *très grande masse d'armes lourde +5 de tonnerre* (+73/+68/+63/+58 corps à corps) ; ou sort (+67 contact au corps à corps ou +66 contact à distance). *Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez un dé pour déterminer si elle porte un coup critique.
Dégâts* : *très grande masse d'armes lourde +5 de tonnerre* (2d6+23) ; ou selon sort. *Inflige toujours le maximum de dégâts (masse d'armes, 35 points).
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : attaque sournoise [+10d6 (60 points)], pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD (51/+4), résistance au feu (36), guérison accélérée (36), comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 24 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (paons), attaque handicapante, roulé-boulé, esquive surnaturelle, opportunisme, pièges, esquive instinctive (ne peut pas être prise en tenaille, +4 contre les pièges), RM 48, aura divine (24 km, DD 42).
Jets de sauvegarde* : Réf +59, Vig +57, Vol +58. *Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.
Caractéristiques : For 35, Dex 32, Con 29, Int 27, Sag 27, Cha 43.
Compétences* : Alchimie +44, Artisanat (tissage) +64, Bluff +82, Concentration +65, Connaissance des sorts +44, Connaissances (mystères) +64, Connaissances (noblesse et royauté) +64, Connaissances (religion) +64, Contrefaçon +44, Crochetage +47, Déguisement +72, Déplacement silencieux +67, Désamorçage/sabotage +44, Diplomatie +88, Discrétion +63, Évasion +67, Fouille +44, Intimidation +74, Langage secret +66, Lecture sur les lèvres +44, Perception auditive +64, Renseignements +72, Scrutation +44, Vol à la tire +49, Psychologie +44. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Attaque éclair, Attaque en puissance, Augmentation d'intensité, Création d'anneaux magiques, Création d'objets merveilleux, Création de sceptres magiques, Dispense de composantes matérielles, Écriture des parchemins, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Esquive, Extension d'effet, Extension de portée, Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique, Maîtrise des sorts, Arme de prédilection (masse d'armes lourde), Préparation de potions, Sort persistant, Souplesse du serpent, Talent (Diplomatie), Touche-à-tout, Volonté de fer.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Avatar, Changement de forme, Changement de forme supérieur, Connaître les secrets, Domaine supplémentaire (Protection), Esquive divine, Frappe dévastatrice, Guérison accélérée divine, Imposition de malédiction, Maîtrise de la magie profane, Métamagie automatique (sorts de magicien à durée étendue), Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Roublard divin, Sens surdéveloppé (ouïe), Sens surdéveloppé (vue), Trait d'énergie (son), Trait divin.

Pouvoirs de domaines. *Apaisement des émotions*, 16 fois/jour ; inspiration des alliés, 16 fois/jour (bonus de moral de +2 pendant 16 rounds) ; *protection divine*, 16 fois/jour (le sujet bénéficie d'un bonus de résistance de +16 au prochain jet de sauvegarde, durée maximale 1 heure).

Pouvoirs magiques. Héra use de ces pouvoirs au niveau 26. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 42 + niveau du sort. *Antidétection, arrêt du temps, bénédiction, champ de force, changement d'apparence, confusion, détection du mensonge, discours captivant, double illusoire, écran, esprit impénétrable, exigence, faveur divine, festin des héros, guérison suprême de groupe, immunité contre les*

sorts, injonction suprême, invisibilité, leurre, lien télépathique de Rary, métamorphose universelle, miracle, panoplie magique, prière, protection contre les énergies destructives, protection d'autrui, quête, rapport, refuge, résistance à la magie, sanctuaire, sphère prismatique, tempête vengeresse, zone d'antimagie.

Sorts de magicien (4/6/6/6/6/5/5/5/5/4 ; DD de base égal à 18 + niveau du sort).

Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse supérieure, Héra obtient toujours le meilleur résultat possible aux jets de dés qu'elle effectue (ce qui inclut, entre autres, les jets d'attaque, de dégâts, de caractéristique, de compétence et de sauvegarde). Elle est immortelle.

Perceptions. Héra voit, entend, touche et sent dans un rayon de 24 kilomètres. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 24 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 16 heures au maximum.

Perception des attributions. Héra ressent la célébration de toute union dans le cadre du mariage, mais elle a également conscience de tout mari trompant sa femme. Zeus constitue la seule exception, car cette attribution est inefficace contre lui. Elle est consciente de ces événements seize semaines avant et après qu'ils aient lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Héra peut utiliser une compétence relative au Charisme ou à l'Intelligence, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 30. Pour utiliser une compétence au titre d'action libre, Héra doit disposer de degrés de maîtrise dans cette compétence et on doit pouvoir s'en servir de façon innée. Cela n'est pas possible si la tâche requise est une action de mouvement ou de déplacement total. Elle peut ainsi effectuer jusqu'à 20 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Héra est capable de créer tout objet magique jouant sur la scrutation ou la discrétion, comme une *boule de cristal* ou une *robe de mimétisme*.

Avatars

Héra charge ses avatars d'espionner ceux de Zeus, de punir ses rivales mortelles et immortelles, et de traquer ou de terrasser les enfants bâtards de son mari. Ils prennent généralement l'apparence d'humaines.

Avatar d'Héra. Semblable à Héra, sauf : rang divin 8 ; CA 65 (contact 44, prise au dépourvu 65) ; Att +65/+60/+55/+50 corps à corps (1d8+23, *masse d'armes lourde de tonnerre*), ou sort (+59 contact au corps à corps ou +58 contact à distance) ; Part RD (43/+4), résistance au feu (28), pas de guérison accélérée, RM 40, aura divine (240 m, DD 34) ; JS Réf +51, Vig +49, Vol +50 ; tous les modificateurs de compétence sont réduits de 8.

Pouvoirs divins. Changement de forme, Domaine supplémentaire (Protection), Maîtrise de la magie profane, Métamagie automatique (sorts de magicien à durée étendue), Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Sens surdéveloppé (ouïe), Sens surdéveloppé (vue), Trait divin.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 18 ; DD des jets de sauvegarde égal à 34 + niveau du sort.

HÉRACLÈS

Demi-dieu
Symbole : tête de lion
Plan d'origine : Olympe
Alignement : chaotique bon
Attributions : force, aventure
Adorateurs : guerriers, athlètes
Alignements des prêtres : CB, LB, NB
Domaines : Chance, Chaos, Force
Arme de prédilection : massue





Illus. de A. Swekel & D. Cramer

Héraclès, le dieu de la force, est un homme grand et musclé à la barbe broussailleuse. Il porte une peau de lion et manie une énorme massue.

Héraclès est le fils de Zeus et d'une mortelle, ce qui explique qu'il dut gagner son statut divin à la sueur du front. (Au titre de mortel exalté, Héraclès n'a pas de dés de vie d'Extérieur comme les autres dieux du panthéon.) Durant son existence mortelle, il avait un caractère impulsif et hédoniste, n'hésitant jamais à accomplir un exploit par pur plaisir. On le connaissait également pour son mauvais caractère et la plus petite offense suffisait à le provoquer. Le remords le tiraillait ensuite, en particulier quand il avait réagi de façon excessive. Depuis qu'il a acquis un statut divin, Héraclès fait montre de davantage de mesure, même s'il reste très orgueilleux et vaniteux. Quand on lui ment ou qu'on se joue de lui, sa vengeance peut mettre des années avant de s'exercer.

Dogme

Héraclès attend de ses disciples qu'ils conservent la forme et qu'ils comptent sur leur physique pour surmonter les difficultés qui se présentent à eux. Une seule chose impressionne véritablement Héraclès : la confiance.

Il enseigne à ses disciples que les épreuves physiques permettent de régler les différends. Celles-ci incluent les combats de lutte opposant deux adversaires ou les longues quêtes visant à

accomplir une série de tâches éprouvantes. Bien que mortel à l'époque, Héraclès lui-même se vit imposer douze travaux après l'une de ses légendaires crises de colère.

Clergé et temples

Les prêtres d'Héraclès croient à la rapidité d'action, méprisant ainsi les intrigues complexes et les longues discussions. Ils passent leur temps à entretenir leur forme physique et aident leur prochain à en faire de même. Ils organisent aussi des joutes athlétiques et autres épreuves physiques. Ils tentent souvent de se surpasser en entreprenant de longues et pénibles quêtes.

Les temples consacrés à Héraclès sont spacieux et ouverts. Ils abritent toujours un gymnase et généralement de grands bains. Ils sont systématiquement attenants à un terrain de sport.

HÉRACLÈS

Barbare 20/Guerrier 20
Extérieur de taille M (Bien, Chaos)
Rang divin : 5
Dés de vie : 20d12+180 (Barb), plus 20d10+180 (Gue), (800 pv)
Initiative : +11 (+7 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 21 m
CA : 44 (+7 Dex, +5 divin, +5 naturelle, +10 [*peau du lion de Némée*], +7 parade)
Attaques : *massue +5* (+67/+62/+57/+52 corps à corps) ; ou *arc long de force +5 à longue portée* (bonus de For de +4) accompagné de *flèches +5* (+53/+48/+43/+38) ; ou sort (+57 contact au corps à corps ou +42 contact à distance).
Dégâts : *massue +5* (1d10+51/19–20) ; ou *arc long de force +5 à longue portée* (bonus de For de +4) accompagné de *flèches +5* (1d8+14/x3) ; ou selon sort.
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD [40/+4 (4/–)], résistance au feu (25), comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 7,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, déplacement accéléré, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille, +4 contre les pièges), RM 37, aura divine (15 m, DD 22).
Jets de sauvegarde : Réf +28, Vig +36, Vol +26.
Caractéristiques : For 55, Dex 25, Con 28, Int 20, Sag 21, Cha 24.
Compétences : Acrobaties +21, Détection +17, Dressage +50, Équilibre +14, Équitation (chevaux) +49, Escalade +70, Évasion +22, Intimidation +35, Natation +69, Perception auditive +40, Psychologie +13, Saut +72, Sens de l'orientation +26, Sens de la nature +33.
Dons : Arme de prédilection (arc long composite), Arme de prédilection (massue), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Destruction d'arme, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Mise à terre, Pistage, Puissance divine, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science de la lutte, Science du critique (massue), Science du combat à mains nues, Science du croc-en-jambe, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (massue), Succession d'enchaînements, Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Tir en mouvement, Tir rapide, Vigilance, Vision aveugle sur 1,50 m.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation.

Pouvoirs divins saillants. Arme de prédilection divine (massue), Force implacable, Modification de taille, Rage divine, Spécialisation martiale divine (massue).

Pouvoirs de domaines. Peut rejouer un jet de dés 5 fois/jour ; lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; exploit physique, 5 fois/jour (bonus d'altération de +5 en Force pendant 1 round).

Pouvoirs magiques. Héraclès use de ces pouvoirs au niveau 15, à l'exception des sorts du Chaos, qu'il lance au niveau 16. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 22 + niveau du sort. *Animation d'objets, annulation d'enchantement, aura sacrée, bouclier entropique, cercle magique contre la Loi, cercle magique contre le Mal, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Chaos uniquement), *double illusoire, endurance aux énergies destructives, force de taureau, force du colosse, fracassement, immunité contre les sorts, liberté de mouvement, main broyeuse de Bigby, manteau du Chaos, marteau du Chaos, miracle, panoplie magique, parole du Chaos, peau de pierre, poigne de Bigby, poing de Bigby, protection contre la Loi, protection contre les énergies destructives, rejet de la Loi, renvoi des sorts.*

Rage divine. Voici les modifications à apporter à Héraclès quand il est enragé : CA 39 ; pv 1 000 ; Att +72/+67/+62/+57 corps à corps (1d10+56/19–20, *massue +5*) ; Part résistance au feu (35) ; RM 47 ; Vig +41, Vol +31 ; For 65, Con 38 ; Escalade +75, Saut +77, Natation +74. Il peut user de cette rage 5 fois par jour, elle dure 1 heure (ou jusqu'à ce qu'il y mette un terme) et il ne se sent pas fatigué à son terme.

Possessions. Héraclès porte la *peau du lion de Némée*, un animal légendaire dont le cuir était aussi dur que l'acier. Elle offre à celui qui la porte un bonus d'armure de +10 et permet de réduire de moitié les dégâts infligés par les armes tranchantes et perforantes.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids* : 1 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de demi-dieu, tout résultat de 1 qu'obtient Héraclès aux jets d'attaque et de sauvegarde est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Héraclès voit, entend, touche et sent dans un rayon de 7,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 7,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire son titre) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à deux endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 5 heures au maximum.

Perception des attributions. Héraclès est conscient de toute compétition athlétique accueillant au moins un millier de personnes. Il a également conscience de tout exploit physique ou d'endurance (par exemple, escalader une montagne) tant que l'événement est connu de mille individus au moins.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Héraclès peut utiliser toute compétence relevant de la Force ou de la Dextérité, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 15. Pour utiliser une compétence au titre d'action libre, Héraclès doit disposer de degrés de maîtrise dans cette compétence et on doit pouvoir s'en servir de façon innée. Cela n'est pas possible si la tâche requise est une action de mouvement ou de déplacement total. De même, Héraclès est capable de réaliser un simple jet de Force ou de Dextérité en entreprenant une action libre. Par exemple, en usant d'une action libre, il peut enfoncer une porte ou faire un nœud, mais il est incapable de sauter, d'escalader ou de nager (il s'agit d'actions de mouvement). Il peut ainsi effectuer 5 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Héraclès peut créer des armes magiques courantes et de guerre, ainsi que des objets non écrits qui augmentent les caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution). Toutefois, le prix de vente de tels articles ne doit pas dépasser 4 500 po.

HERMÈS

Le Maître Voleur, le Messager des Dieux
Dieu intermédiaire
Symbole : caducée (baguette ailée autour de laquelle s'entrelacent deux serpents)
Plan d'origine : Olympe
Alignement : chaotique bon
Attributions : voyages, commerce, voleurs, jeu, course
Adorateurs : roublards, illusionnistes, voyageurs, marchands, athlètes
Alignements des prêtres : CB, CN, NB
Domaines : Bien, Chance, Chaos, Duperie, Voyage
Arme de prédilection : bâton



Illus. de D. Cramer

Dieu des voyageurs, des marchands, des voleurs, des joueurs, des athlètes et des fins orateurs, Hermès est un bel éphèbe tenant un caducée blanc à la main. Il porte un casque ailé et des sandales. Il est sans doute le plus sagace et ingénieux dieu de l'Olympe. Alors qu'il n'était pas même âgé d'un jour, il entama une carrière de roublard en volant une partie du troupeau d'Apollon (qui n'apprécie guère les voleurs depuis).

Dogme

Hermès aime le fair-play, si bien qu'il règle souvent les conflits opposant les Olympiens. Bien qu'il estime la ruse et l'audace nécessaires à la réalisation d'un vol difficile, il voit d'un très mauvais œil tous ceux qui rançonnent les démunis. Il invite ses disciples à être vifs et dignes de confiance, mais il déteste l'ennui et affiche un large sourire quand un événement imprévisible se déroule. Hermès exècre l'inaction. Selon lui, mieux vaut voyager et vivre de nouvelles expériences quand on ne peut pas se montrer utile autrement.

Clergé et temples

Les prêtres d'Hermès ne tiennent jamais en place. Ils ont toujours quelque chose à faire et voyagent beaucoup. Ils réalisent toutes sortes de métiers, du diplomate à l'explorateur en passant par le juge, l'interprète, le courtier de change ou le géomètre.

Les chapelles de bord de route consacrées à Hermès sont monnaie courante, mais les temples qui lui sont dédiés sont relativement rares.



Illus. de D. Gaincola

HERMÈS

Roublard 20/Magicien 20
Extérieur de taille G (Bien, Chaos)
Rang divin : 15
Dés de vie : 20d8+140 (Extérieur), plus 20d6+140 (Rou), plus 20d4+140 (Mag) (780 pv)
Initiative : +24, agit toujours en premier (+20 Dex, +4 Science de l'initiative, Initiative suprême)
Vitesse de déplacement : 36 m, vol 108 m (parfaite)
CA : 82 (–1 taille, +20 Dex, +15 divin, +28 naturelle, +10 parade)
Attaques : *très grand bâton +5 saint et de rapidité* (+64/+64/+59/+54/+49 corps à corps), *très grand bâton +5 gardien* (+64/+59/+54 corps à corps) ; ou sort (+61 contact au corps à corps ou +74 contact à distance)
Dégâts : *très grand bâton +5 saint et de rapidité* (1d8+12), *très grand bâton +5 gardien* (1d8+8) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : attaque handicapante, attaque sournoise (+13d6), pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD (50/+4), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 22,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (oiseaux), esquive totale, esquive surnaturelle, pièges, opportunisme, esprit fuyant, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille, +4 contre les pièges), RM 47, aura divine (450 m, DD 35).
Jets de sauvegarde : Réf +67, Vig +54, Vol +55.
Caractéristiques : For 24, Dex 50, Con 24, Int 31, Sag 26, Cha 30.
Compétences* : Acrobaties +67, Alchimie +45, Artisanat (travail du cuir) +45, Bluff +65, Concentration +42, Connaissance des sorts +45, Connaissances (folklore local) +55, Connaissance (géographie) +65, Connaissances (histoire) +65, Connaissances (mystères) +55, Connaissances (noblesse et royauté) +35, Connaissances (plans) +65, Connaissances (religion) +35, Crochetage +75, Déplacement silencieux +85, Désamorçage/sabotage +55, Détection +45, Diplomatie +83, Discrétion +65, Équilibre +59, Estimation +55, Évasion +55, Fouille +55, Intimidation +37, Perception auditive +55, Profession (guide) +63, Profession (scribe) +63, Psychologie +53, Renseignements +45, Représentation +35, Saut +36, Scrutation +45, Sens de l'orientation +33, Sens de la nature +43, Vol à la tire +79. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Ambidextrie, Arme en main, Attaque éclair, Attaques réflexe, Combat à deux armes, Course, Création d'objets merveilleux, Création de baguettes magiques, Création de bâtons magiques, Création de sceptres magiques, Écriture de parchemins, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Extension d'effet, Incantation rapide, Maîtrise du combat à deux armes, Pied léger, Préparation de potions, Quintessence des sorts, Science de l'initiative, Science du combat à deux armes, Souplesse du serpent, Touche-à-tout, Vigilance.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Attaque sournoise divine, Avatar, Célérité divine, Déplacement libre, Domaine supplémentaire (Bien), Domaine supplémentaire (Chance), Éloquence divine, Esquive divine, Initiative suprême, Maîtrise de la magie profane, Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Rafale de vent (pouvoir divin saillant unique, cf. ci-dessous), Roublard divin, Sorts de magicien spontanés, Trait divin.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; peut rejouer un jet de dés 15 fois/jour ; lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; liberté de mouvement, 15 fois/jour.

Pouvoirs magiques. Hermès use de ces pouvoirs au niveau 25, à l'exception des sorts du Bien et du Chaos, qu'il lance au niveau 26. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 35 + niveau du sort. *Aide, animation d'objets, antidétection, annulation d'enchantement, arrêt du temps, aura sacrée, barrière de lames, bouclier entropique, cercle magique contre la Loi, cercle magique contre le Mal, changement d'apparence, châtiment sacré, confusion, convocation de monstres IX* (en tant que sort du Bien ou du Chaos uniquement), *double illusoire, écran, fracassement, invisibilité, leurre, liberté de mouvement, localisation d'objet, manteau du Chaos, marteau du Chaos, métamorphose universelle, miracle, orientation, parole sacrée, parole du Chaos, porte de phase, porte dimensionnelle, projection astrale, protection contre la Loi, protection contre le Mal, protection contre les énergies destructives, rejet de la Loi, rejet du Mal, renvoi des sorts, repli expéditif, téléportation sans erreur, vol.*

Sorts de magicien (4/7/7/6/6/6/6/5/5/5 ; DD de base égal à 20 + niveau du sort).

Rafale de vent (pouvoir divin saillant unique). En entreprenant une action de mouvement (ou un déplacement en qualité d'action libre), Hermès est capable de créer une rafale de vent léger, modéré, important ou violent qui s'étend sur 45 mètres dans son sillage. Pour plus d'informations, reportez-vous à la table 3–17 du *Guide du Maître*.

Possessions. *Caducée*, la baguette ailée autour de laquelle s'entrelacent deux serpents, est le symbole d'Hermès. Elle lui fut remise par Apollon et lui permet de prendre le contrôle des animaux et des créatures comme s'il utilisait le pouvoir divin saillant de Contrôle de créatures. Cet objet ne fonctionne qu'entre les mains de créatures dotées d'un rang divin de 0 au moins.

Niveau de lanceur de sorts : 25. *Poids :* 4 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Hermès fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence et de niveau de lanceur de sorts. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Hermès voit, entend, touche et sent dans un rayon de 22,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 22,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 15 heures au maximum.

Perception des attributions. Hermès ressent le début ou la fin de tout voyage de 4,5 kilomètres au moins au moment où se déroule l'événement, puis quinze semaines après qu'il ait eu lieu. Il est également conscient de tout vol, pari ou négociation.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Hermès peut user des compétences Artisanat (travail du cuir), Connaissances (folklore local), Connaissances (géographie), Connaissances (histoire), Connaissances (mystères), Connaissances (plans), Crochetage, Désamorçage/sabotage, Profession (guide) ou Profession (scribe), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. L'utilisation d'une action libre lui permet également d'effectuer un Vol à la tire, mais il doit alors s'acquitter d'un jet de compétence. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Hermès peut créer une arme magique à partir d'une dague, d'un dard, d'une masse d'armes légère, d'une matraque, d'un arc court, d'un arc court composite, d'une épée courte, d'un gourdin, d'une masse d'armes lourde, d'une morgenstern, d'un bâton, d'une rapière ou de n'importe quel type d'arbalète. Il a également le pouvoir de créer des objets de dissimulation ou de déguisement, comme un *anneau d'invisibilité*, une *robe de mimétisme* ou un *couvre-chef de déguisement*, ainsi que des objets permettant de voyager dans un même plan, comme des *bottes de sept lieues* ou un *tapis volant*. Toutefois, le prix de vente d'un tel article ne saurait dépasser 200 000 po.

Avatars

Hermès use d'avatars à son image. Il les charge généralement de délivrer des messages à Zeus et aux autres dieux olympiens supérieurs, mais également de s'assurer du fair-play de compétitions.

Avatar d'Hermès. Semblable à Hermès, sauf : rang divin 7 ; CA 66 (contact 46, pris au dépourvu 66) ; Att +56/+56/+51/+46/+41 corps à corps (1d8+12/16–20, *bâton +5 saint et de rapidité*), +56/+51/+46 corps à corps (1d8+8, *bâton +5 gardien*), ou sort (+53 contact au corps à corps ou +66 contact à distance) ; Part RD (42/+4), résistance au feu (27), RM 39, aura divine (210 m, DD 27) ; JS Réf +59, Vig +46, Vol +47 ; tous les modificateurs de compétence sont réduits de 8.

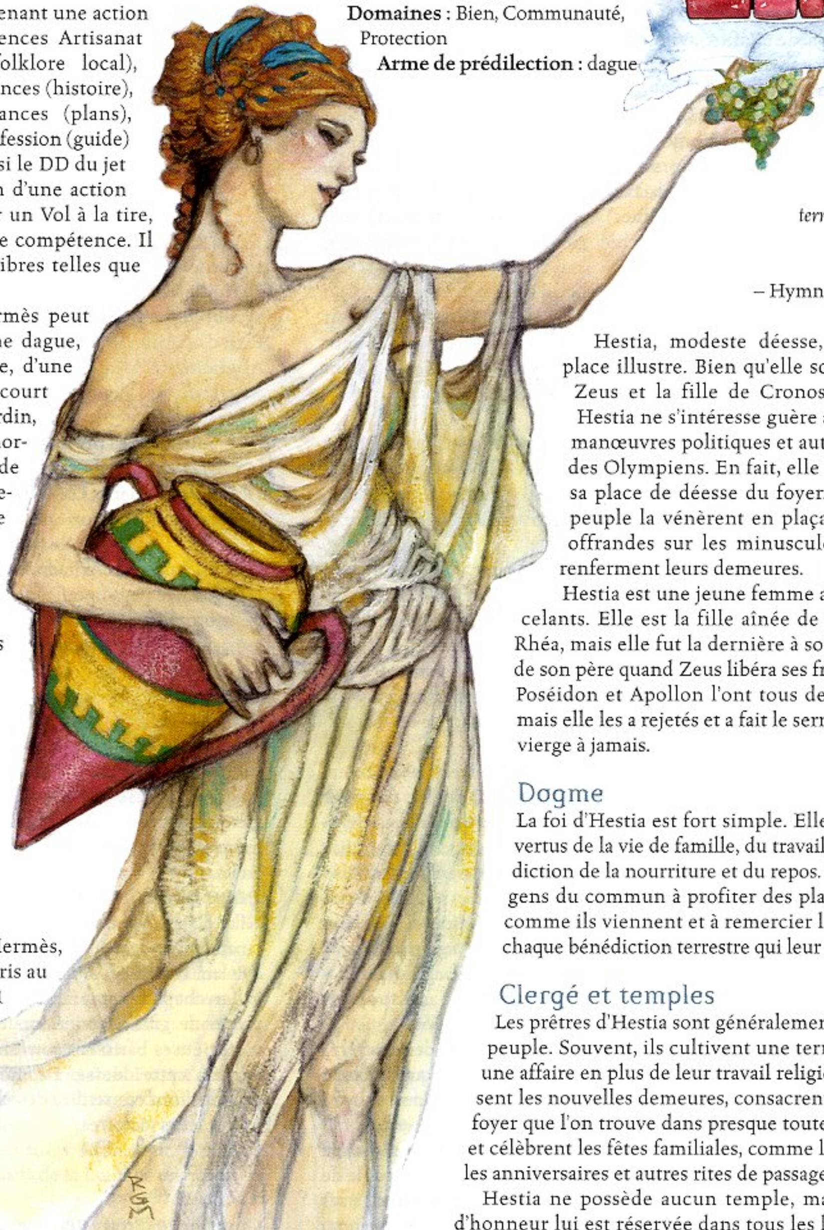
Pouvoirs divins. Attaque sournoise divine, Domaine supplémentaire (Bien), Domaine supplémentaire (Chance), Esquive divine, Initiative suprême, Maîtrise de la magie profane, Métamagie automatique (sorts de magicien à incantation rapide), Rafale de vent (pouvoir divin saillant unique, cf. ci-dessus), Sorts de magicien spontanés.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 17 ; DD des jets de sauvegarde égal à 27 + niveau du sort.

HESTIA



La Divinité du Foyer
Déesse mineure
Symbole : foyer
Plan d'origine : Olympe
Alignement : neutre bon
Attributions : demeure, foyer, famille
Adorateurs : gens du peuple
Alignements des prêtres : CB, LB, NB
Domaines : Bien, Communauté, Protection
Arme de prédilection : dague



« Hestia, dans toutes les demeures, terrestres ou célestes, on vous honore la première. »
– Hymnes homériques

Hestia, modeste déesse, occupe une place illustre. Bien qu'elle soit la sœur de Zeus et la fille de Cronos et de Rhéa, Hestia ne s'intéresse guère aux querelles, manœuvres politiques et autres escapades des Olympiens. En fait, elle se satisfait de sa place de déesse du foyer. Les gens du peuple la vénèrent en plaçant de petites offrandes sur les minuscules autels que renferment leurs demeures.

Hestia est une jeune femme aux yeux étincelants. Elle est la fille aînée de Cronos et de Rhéa, mais elle fut la dernière à sortir du ventre de son père quand Zeus libéra ses frères et sœurs. Poséidon et Apollon l'ont tous deux courtisée, mais elle les a rejetés et a fait le serment de rester vierge à jamais.

Dogme

La foi d'Hestia est fort simple. Elle enseigne les vertus de la vie de famille, du travail et de la bénédiction de la nourriture et du repos. Elle invite les gens du commun à profiter des plaisirs de la vie comme ils viennent et à remercier les dieux pour chaque bénédiction terrestre qui leur est offerte.

Clergé et temples

Les prêtres d'Hestia sont généralement des gens du peuple. Souvent, ils cultivent une terre ou dirigent une affaire en plus de leur travail religieux. Ils bénissent les nouvelles demeures, consacrent les autels du foyer que l'on trouve dans presque toutes les maisons et célèbrent les fêtes familiales, comme les naissances, les anniversaires et autres rites de passage.

Hestia ne possède aucun temple, mais une place d'honneur lui est réservée dans tous les lieux de culte olympiens. Toute flamme brûlant dans un temple ou une demeure est en soi un autel dédié à Hestia. Ainsi, malgré son rang au sein du panthéon, on lui accorde tous les honneurs.

Illus. de D. Cramer & R. Guay

HESTIA

Expert 20
Extérieur de taille G (Bien)
Rang divin : 9
Dés de vie : 20d8+160 (Ext), plus 20d6+160 (Exp) (600 pv)
Initiative : +12 (+8 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 24 m
CA : 58 (–1 taille, +8 Dex, +9 divin, +22 naturelle, +10 parade)
Attaques : *petite dague +5 de feu intense* (+55/+50/+45/+40 corps à corps) ; ou sort (+50 contact au corps à corps ou +46 contact à distance)
Dégâts : *petite dague +5 de feu intense* (1d6+17/19–20) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD (44/+4), guérison accélérée (29), comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 13,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, RM 41, aura divine (270 m, DD 29).
Jets de sauvegarde : Réf +39, Vig +39, Vol +47.
Caractéristiques : For 35, Dex 27, Con 27, Int 30, Sag 43, Cha 30.
Compétences : Acrobaties +37, Artisanat (poterie) +59, Artisanat (tissage) +59, Artisanat (vannerie) +59, Connaissances (folklore local) +49, Connaissances (mystères) +39, Connaissances (religion) +49, Détection +57, Diplomatie +61, Discrétion +13, Équilibre +19, Estimation +49, Fouille +49, Perception auditive +57, Premiers secours +67, Profession (cuisinier) +65, Profession (fermier) +65, Profession (herboriste) +65, Psychologie +65, Renseignements +59, Saut +23.
Dons : Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Talent (Artisanat [poterie]), Talent (Artisanat [tissage]), Talent (Artisanat [vannerie]), Talent (Connaissances [folklore local]), Talent (Connaissances [religion]), Talent (Profession [cuisinier]), Talent (Profession [fermier]), Talent (Profession [herboriste]), Vigilance.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins. Altération de la réalité, Avatar, Esquive divine, Guérison accélérée divine, Immunité contre une énergie destructive (feu), Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Protection divine de zone, Tempête d'énergie (feu), Trait divin.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *apaisement des émotions*, 9 fois/jour ; *protection divine*, 9 fois/jour (la cible bénéficie d'un bonus de résistance de +9 à son prochain jet de sauvegarde, durée maximale 1 heure).

Pouvoirs magiques. Hestia use de ces pouvoirs au niveau 19, à l'exception des sorts du Bien, qu'elle lance au niveau 20. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 29 + niveau du sort. *Aide, aura sacrée, barrière de lames, bénédiction, cercle magique contre le Mal, champ de force, châtiment sacré, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien uniquement), *esprit impénétrable, festin des héros, guérison suprême de groupe, immunité contre les sorts, lien télépathique de Rary, miracle, parole sacrée, prière, protection contre le Mal, protection contre les énergies destructives, protection d'autrui, rapport, refuge, rejet du Mal, résistance à la magie, sanctuaire, sphère prismatique, zone d'antimagie.*

Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse mineure, Hestia peut faire 10 aux jets de caractéristique, de compétence et de niveau de lanceur de sorts. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, elle est immortelle.

Perceptions. Hestia voit, entend, touche et sent dans un rayon de 13,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 13,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire son titre) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à cinq endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 9 heures au maximum.

Perception des attributions. Hestia n'a aucune perception des attributions.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Hestia peut utiliser Artisanat (poterie), Artisanat (tissage), Artisanat (vannerie), Profession (cuisinier), Profession (fermier) ou Profession (herboriste), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 20. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 5 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Hestia est capable de créer des objets magiques mineurs liés au feu ou à la cuisine, comme une *baguette de boule de feu* ou une *cuillère de Murlynd*, tant que leur prix de vente ne dépasse pas 30 000 po.

Avatars

Hestia utilise rarement son avatar.

Avatar d'Hestia. Semblable à Hestia, sauf : rang divin 4 ; CA 48 (contact 21, prise au dépourvu 21) ; Att +50/+45/+40/+35 corps à corps (1d6+17 plus 1d6 de feu, *petite dague +5 de feu intense*), ou sort (+45 contact au corps à corps ou +41 contact à distance) ; Part RD (39/+4), RM 36, aura divine (12 m, DD 24) ; JS Réf +34, Vig +34, Vol +42 ; tous les modificateurs de compétence sont réduits de 5.

Pouvoirs divins. Esquive divine, Guérison accélérée divine, Immunité contre une énergie destructive (feu), Modification de taille, Protection divine.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 14 ; DD des jets de sauvegarde égal à 24 + niveau du sort.

NIKA

La Déesse de la Victoire
Demi-déesse
Symbole : femme ailée
Plan d'origine : Olympe
Alignement : loyal neutre
Attributions : victoire
Adorateurs : guerriers, athlètes
Alignements des prêtres : LM, LB, LN
Domaines : Guerre, Loi, Noblesse
Arme de prédilection : masse d'armes légère



Nika est l'incarnation même de l'esprit de la victoire. De fait, c'est une créature quelque peu superficielle qui ne raisonne qu'en termes de conflits et de triomphes. Quand on ne peut régler un problème par la guerre en remportant la victoire, cela n'intéresse habituellement pas Nika.

Nika est une grande femme ailée, mais elle est capable d'adopter d'autres formes. Elle n'est populaire qu'au sein des peuples victorieux.

Dogme

Aux yeux de Nika, la victoire est tout ce qui importe. Cependant, en qualité de déesse loyale, elle désapprouve le subterfuge et la duperie. La victoire s'offre à ceux qui la méritent : les individus courageux, nobles et francs. Une victoire née de l'ignominie ne compte pas.

Clergé et temples

Nika dispose de peu de prêtres, mais divers groupuscules et cabales de fanatiques en accueillent souvent en leur sein. Ces prêtres sont convaincus que leur faction ou philosophie les conduira à la victoire.

Les chapelles et temples consacrés à Nika sont conçus pour commémorer de grandes victoires et s'élèvent un peu partout. Les armées victorieuses bâtissent souvent sur le champ de bataille un mémorial dédié à cette déesse. De même, nombre de généraux et de nobles familles font construire des chapelles consacrées à Nika pour commémorer leurs victoires.

NIKA

Guerrier 20/Prêtre 20
Extérieur de taille G
Rang divin : 5
Dés de vie : 20d8+200 (Ext), plus 20d10+200 (Gue), plus 20d8+200 (Prê) (1 120 pv)

Illus. de D. Cramer

Initiative : +14 (+10 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 24 m, vol 72 m (parfaite)
CA : 56 (–1 taille, +10 Dex, +5 divin, +18 naturelle, +7 [*écu en acier +5*], +7 parade)
Attaques : *grande masse d'armes lourde +5 loyale, de rapidité et sanglante* (+66/+61/+56/+51 corps à corps) ; ou sort (+60 contact au corps à corps ou +54 contact à distance)
Dégâts : *grande masse d'armes lourde +5 loyale, de rapidité et sanglante* (2d6+23) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants 10 fois par jour.
Particularités : immunités divines, RD (40/+4), résistance au feu (25), incantation spontanée de sorts divins, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 7,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, RM 37, aura divine (15 m, DD 22).
Jets de sauvegarde : Réf +47, Vig +47, Vol +44.
Caractéristiques : For 42, Dex 31, Con 30, Int 24, Sag 24, Cha 24.
Compétences : Artisanat (fabrication d'arcs) +52, Artisanat (fabrication d'armes) +52, Artisanat (fabrication d'armures) +52, Bluff +32, Concentration +35, Connaissance des sorts +42, Connaissances (histoire) +32, Connaissances (mystères) +52, Connaissances (noblesse et royauté) +32, Connaissances (religion) +52, Détection +42, Diplomatie +38, Escalade +40, Fouille +37, Intimidation +34, Natation +41, Perception auditive +42, Profession (avocat) +42, Psychologie +52, Saut +40, Scrutation +32, Utilisation d'objets magiques +32.
Dons : Arme de prédilection (masse d'armes lourde), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Contre-charge, Destruction d'arme, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Extension d'effet, Maîtrise du critique (masse d'armes lourde), Mise à terre, Parade de projectiles, Puissance divine, Quintessence des sorts, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science de la destruction d'arme, Science de la lutte, Science du combat à mains nues, Science du critique (masse d'armes lourde), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Sort consacré, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (masse d'armes lourde), Succession d'enchaînements, Uppercut, Vision aveugle sur 1,50 m.



Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation.

Pouvoirs divins saillants. Destruction et disjonction, Frappe dévastatrice, Inspiration divine (crainte), Maîtrise divine des batailles, Modification de forme, Modification de taille.

Pouvoirs de domaines. Inspiration des alliés, 5 fois/jour (bonus de moral de +2 pendant 7 rounds) ; lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Pouvoirs magiques. Nika use de ces pouvoirs au niveau 15, à l'exception des sorts de la Loi, qu'elle lance au niveau 16. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 22 + niveau du sort. *Apaisement des émotions, arme magique, arme spirituelle, barrière de lames, bouclier de la Loi, cercle magique contre le Chaos, champ de force, colonne de feu, convocation de monstres IX* (en qualité de sort de la Loi uniquement), *courroux de l'ordre, décret, détection du mensonge, discours captivant, exigence, faveur divine, immobilisation de monstre, injonction suprême, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir étourdissant, mot de pouvoir mortel, panoplie magique, protection contre le Chaos, puissance divine, quête, rejet du Chaos, tempête vengeresse.*

Sorts de prêtre (6/8/8/8/7/7/6/6/5/5 ; DD de base égal à 17 + niveau du sort).

Autres pouvoirs divins

En qualité de demi-déesse, tout résultat de 1 qu'obtient Nika aux jets d'attaque et de sauvegarde est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, elle est immortelle.

Perceptions. Nika voit, entend, touche et sent dans un rayon de 7,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 7,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire son titre) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à deux endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 5 heures au maximum.

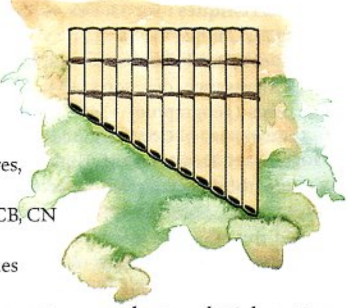
Perception des attributions. Nika est consciente de toute bataille, compétition ou épreuve accueillant au moins un millier de personnes.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Nika peut utiliser Artisanat (fabrication d'armures), Artisanat (fabrication d'arcs), Artisanat (fabrication d'armes), Connaissances (mystères), Connaissances (histoire), Connaissances (noblesse et royauté), Connaissances (religion) ou Profession (avocat), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 15. Elle peut ainsi effectuer 5 actions libres par round.

Création d'objets magiques. Nika peut créer des armes et armures magiques. Toutefois, le prix de vente de tels articles ne doit pas dépasser 4 500 po.

PAN

Le Dieu des Bergers, des Pâturages et des Bois
Dieu mineur
Symbole : syrinx (flûte de Pan)
Plan d'origine : plan Matériel
Alignement : chaotique neutre
Attributions : nature, passion, bergers, montagnes
Adorateurs : fées, satyres, centaures, nymphes, bergers
Alignements des prêtres : CM, CB, CN
Domaines : Chaos, Faune, Flore
Arme de prédilection : mains nues



Pan, l'impétueux dieu de la nature, est un grand satyre doté de petites cornes et de pattes de bouc. Il porte toujours une syrinx dont il joue pour emporter les créatures sylvestres dans de frénétiques danses pastorales.

Pan est le fils d'Hermès et d'une dryade. Il est en quelque sorte le neveu de Dionysos, qui reconnaît en lui un compagnon se livrant aussi à de joyeuses désinvoltures.

Illus. de D. Giancola & D. Cramer

Dogme

À l'instar de Dionysos, Pan n'enseigne aucun dogme, mais arbore aux fées et aux mortels un style de vie. Il mène une existence insouciante, caracolant dans les montagnes, soignant les troupeaux, jouant de la flûte, chantant et dansant. La liberté est son seul credo.

Clergé et temples

Les prêtres de Pan sont des bergers et des créatures sylvestres comme les centaures, les satyres ou les nymphes. Ils vénèrent leur dieu joyeux dans des clairières et autres gorges encaissées. Ils protègent la nature, œuvrant indépendamment les uns des autres et se tenant à l'écart de la civilisation. Ils portent des couronnes de laurier et des tuniques olive.





Illus. de A. Swekel

PAN

Druide 20/Barde 10/Barbare 10
Extérieur de taille G
Rang divin : 7
Dés de vie : 20d8+180 (Extérieur), plus 20d8+180 (Dru), plus 10d6+90 (Bard), plus 10d12+90 (Barb) (1 040 pv)
Initiative : +18 (+18 Dex)
Vitesse de déplacement : 27 m
CA : 65 (–1 taille, +18 Dex, +7 divin, +20 naturelle, +11 parade)
Attaques : cornes (+57 corps à corps) ; ou *très grand arc court +5* (+72/+67/+62/+57 distance) ; ou sort (+57 contact au corps à corps ou +64 contact à distance)
Dégâts : cornes (1d8+16) ; ou *très grand arc court +5* accompagné de *flèches +3* (2d6+8/x3) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD (42/+4), résistance au feu (27), résistance au son (27), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 10,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, savoir bardique +17, musique de barde 10 fois/jour (contre-chant, *fascination*, inspiration, encouragement, inspiration héroïque, *suggestion*), déplacement accéléré, mille visages, instinct naturel, rage 3 fois/jour, résistance à l'appel de la nature, éternelle jeunesse, absence de traces, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille, +1 contre les pièges), immunité contre le venin, *forme animale* (taille TP, P, M, G, TG ou animal sanguinaire 6 fois/jour, élémentaire 3 fois/jour), déplacement facilité, RM 39, aura divine (210 m, DD 28).
Jets de sauvegarde : Réf +57, Vig +48, Vol +46.
Caractéristiques : For 33, Dex 46, Con 29, Int 25, Sag 25, Cha 32.
Compétences : Acrobaties +62, Bluff +48, Connaissance des sorts +34, Connaissances (géographie) +34, Connaissances (nature) +54, Connaissances (religion) +34, Déplacement silencieux +55, Détection +41, Diplomatie +50, Discrétion +51, Dressage +48, Empathie avec les animaux +58, Équilibre +57, Équitation (chevaux) +27, Escalade +28, Intimidation +30, Natation +48, Perception auditive +56, Premiers secours +36, Profession (herboriste) +54, Représentation +55, Saut +60, Scrutation +44, Sens de l'orientation +54, Sens de la nature +94.
Dons : Attaque éclair, Attaque en puissance, Commandement des plantes, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Puissance divine, Répulsion des plantes, Science de la charge à mains nues, Science du croc-en-jambe, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Talent (Représentation), Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Tir en mouvement, Tir rapide, Vigilance.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Célérité divine, Communication avec des créatures (animaux), Communication avec des créatures (plantes), Contrôle de créatures (fées), Druide divin, Modification de taille, Pouvoir de la nature, Résistance aux énergies destructives augmentée (son).

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *amitié avec les animaux*, 7 fois/jour ; intimidation ou contrôle des créatures végétales, 7 fois/jour.

Pouvoirs magiques. Pan use de ces pouvoirs au niveau 17, à l'exception des sorts du Chaos, qu'il lance au niveau 18. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 28 + niveau du sort. *animation d'objets, apaisement des animaux, bâton sylvanien, cercle magique contre la loi, changement de forme, communion avec la nature, contrôle des plantes, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Chaos uniquement), *coquille antivie, croissance végétale, domination d'animal, éloignement du bois, empire végétal, enchevêtrement, fracassement, immobilisation d'animal, le grand tertre, manteau du Chaos, marteau du Chaos, métamorphose animale, mort rampante, mur d'épines, parole du Chaos, peau d'écorce, protection contre la Loi, rejet de la Loi, répulsif.*

Rage. Voici les modifications qui affectent Pan quand il est enragé : CA 63 ; pv 1 160 ; Att +59 corps à corps (1d8+18, cornes) ; JS Vig +50, Vol +78 ; For 37, Con 33 ; Escalade +30, Natation +50, Saut +62. Cette rage dure 14 rounds, au terme desquels il est fatigué pour le reste de la rencontre.

Sorts de barde (3/6/6/5/2, DD de base égal à 21 + niveau de sort). 0 – *détection de la magie, illumination, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, son imaginaire* ; 1er – *charme-personne, frayeur, sommeil, ventriloquie* ; 2e – *grâce féline, immobilisation de personne, lumière du jour, ténèbres* ; 3e – *confusion, déplacement, rapidité, terreur* ; 4e – *invisibilité suprême, porte dimensionnelle.*

Sorts de druide (6/7/7/7/6/6/5/5/4/4 ; DD de base égal à 17 + niveau du sort).

Possessions. La flûte de Pan lui permet d'inspirer la bienveillance à toutes les créatures mortelles situées dans un rayon de 6 mètres quand il en joue. Les créatures ainsi enchantées considèrent Pan comme un ami cher et un camarade, sauf si elles réussissent un jet de Volonté contre un DD égal au résultat de son jet de Représentation. Cet effet dure une journée entière. La flûte ne fonctionne qu'entre les mains d'une créature dotée d'un rang divin de 0 au moins.

Niveau de lanceur de sorts : 20. Poids : 1,5 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu mineur, Pan peut faire 10 aux jets de caractéristique, de compétence et de niveau de lanceur de sorts. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Pan voit, entend, touche et sent dans un rayon de 10,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 10,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire son titre) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à cinq endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 7 heures au maximum.

Perception des attributions. Pan ressent instantanément tout événement affectant au moins cinq cents créatures sylvestres, bergers, moutons ou chèvres.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Pan peut utiliser Connaissances (nature), Dressage, Empathie avec les animaux, Profession (herboriste), Sens de l'orientation ou Sens de la nature, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 20. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 5 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Pan est capable de créer des objets magiques mineurs liés à la nature ou aux éléments, comme des *bottes des terres gelées* ou une *baguette de boule de feu*. Toutefois, le prix de vente d'un tel article ne saurait dépasser 30 000 po.

Avatars

Les avatars de Pan s'ébattent aux côtés de nymphes et de satyres en des forêts reculées. Ils ressemblent à d'imposants satyres, un peu comme le dieu qu'ils représentent.

Avatar de Pan. Semblable à Pan, sauf : rang divin 3 ; CA 57 (contact 41, pris au dépourvu 57) ; Att +53 corps à corps (1d8+16, cornes), ou +68/+63/+58/+53 distance (2d6+8/x3, *très grand arc court +5* accompagné de *flèches +3*), ou sort (+53 contact au corps à corps ou +60 contact à distance) ; Part RD (38/+4), résistance au feu (23), résistance au son (23), RM 35, aura divine (9 m, DD 24) ; JS Réf +53, Vig +38, Vol +42 ; tous les modificateurs de compétence sont réduits de 4.

Pouvoirs divins. Archer divin, Célérité divine, Modification de taille, Résistance aux énergies destructives augmentée (son).

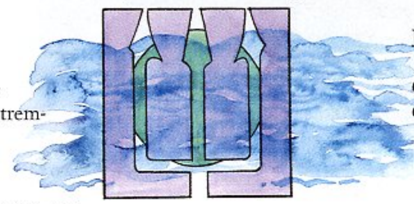
Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 13 ; DD des jets de sauvegarde égal à 24 + niveau du sort.

Rage. Voici les modifications qui affectent l'avatar de Pan quand il est enragé : CA 55 ; pv 1 160 ; Att +55 corps à corps (1d8+18, cornes) ; Part résistance au feu (33), résistance au son (33), RM 45 ; JS Vig +50, Vol +48 ; For 37, Con 33 ; Escalade +26, Natation +46, Saut +58. Cette rage dure 14 rounds, au terme desquels l'avatar est fatigué pour le reste de la rencontre.

POSÉIDON

Celui Qui Ébranle la Terre, le Protecteur des Navires, Poséidon des Flots Impétueux

Dieu supérieur
Symbole : trident
Plan d'origine : Olympe
Alignement : chaotique neutre
Attributions : océans, rivières, tremblements de terre
Adorateurs : marins, pêcheurs, habitants des côtes
Alignements des prêtres : CM, CB, CN
Domaines : Chaos, Eau, Terre
Arme de prédilection : trident



Poséidon, le dieu de la mer, est un humain imposant aux long cheveux et à la barbe noirs. Il porte une tunique ainsi qu'un trident. Des tritons, des hommes-poissons et des nymphes de mer l'accompagnent habituellement.

Poséidon est l'un des six enfants de Cronos et de Rhéa.

Dogme

À l'instar des divinités chaotiques neutres, Poséidon n'attend de ses disciples qu'une poignée de sacrifices. Ses prêtres lui offrent donc (en le jetant dans les flots) un taureau par mois, ce qui suffit à apaiser la divinité.

Les marins et les habitants des côtes s'assurent de ne jamais courroucer ce dieu fougueux. En effet, il est arrivé à Poséidon de raser des villes côtières via raz-de-marée et tremblements de terre quand celles-ci le mécontentaient. Le héros Ulysse fut ainsi condamné à dix longues années d'errance pour avoir crevé l'unique œil de l'enfant de Poséidon, Polyphème le Cyclope. Poséidon incarne également la richesse et les dangers de la mer, offrant la vie (on dit qu'il est à l'origine des chevaux et du bétail) avant de la reprendre.

Clergé et temples

Les prêtres de Poséidon ont la lourde tâche de conjurer la colère de leur dieu. Ils se livrent à des sacrifices, le prient en mer et accompagnent les marins dans leurs voyages. Ce sont les prêtres du panthéon qui voyagent le plus et ils ne restent jamais bien longtemps assignés à un temple précis.

Les temples consacrés à Poséidon ont toujours vue sur la mer, ce qui explique qu'ils s'élèvent souvent sur des promontoires, au sommet de falaises ou sur des îles. Ils permettent généralement de respirer l'air marin.

POSÉIDON

Barbare 20/druide 20
Extérieur de taille G (Chaos)
Rang divin : 17
Dés de vie : 20d8+220 (Extérieur), plus 20d12+220 (Barb), plus 20d8+220 (Dru) (1 220 pv)
Initiative : +8 (+8 Dex)
Vitesse de déplacement : 27 m, nage 27 m
CA : 74 (–1 taille, +8 Dex, +17 divin, +30 naturelle, +10 parade)
Attaques* : *très grand trident +5 boomerang, stockeur de sorts et de tonnerre* (+88/+83/+78/+73 corps à corps) ; ou *très grand trident +5 boomerang, stockeur de sorts et de tonnerre* (+74 distance) ; ou sort (+78 contact au corps à corps ou +64 contact à distance). *Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez un dé pour déterminer s'il porte un coup critique.
Dégâts* : *très grand trident +5 boomerang, stockeur de sorts et de tonnerre* (2d8+55 corps à corps ou 2d8+44 distance) ; ou selon sort. *Inflige toujours le maximum de dégâts (trident, 71 points au corps à corps et 60 point à distance).
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, immunité contre le feu, RD [52/+4 (4/–)], guérison accélérée (37), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 25,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, rage divine 6 fois/jour (pas de fatigue après la rage), mille visages, instinct naturel, résistance à l'appel de la nature, éternelle jeunesse, absence de traces, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille, +4 contre les pièges), immunité contre le venin, *forme animale* (animal de taille TP, P, M, G, TG ou animal sanguinaire 6 fois/jour, élémentaire 3 fois/jour), déplacement facilité, RM 49, aura divine (25,5 km, DD 37).
Jets de sauvegarde* : Réf +57, Vig +60, Vol +57. *Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.
Caractéristiques : For 54, Dex 27, Con 33, Int 29, Sag 27, Cha 30.
Compétences* : Artisanat (fabrication de navires) +86, Bluff +57, Concentration +78, Connaissance des sorts +46, Connaissances (mystères) +46, Connaissances (nature) +66, Connaissances (religion) +66, Détection +45, Diplomatie +61, Discrétion +21, Dressage +87, Empathie avec les animaux +67, Équitation (chevaux) +77, Escalade +59, Intimidation +69, Perception auditive +65, Profession (marin) +65, Psychologie +45, Saut +79, Scrutation +46, Sens de l'orientation +85, Sens de la nature +85. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (trident), Attaque éclair, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Attaque en puissance, Destruction d'arme, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Extension d'effet, Incantation rapide, Maîtrise du critique (trident), Quintessence des sorts, Science de la charge à mains nues, Science du critique (trident), Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Tir à bout portant, Tir de loin.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Appel de créatures (créatures aquatiques), Arme de prédilection divine (trident), Avatar, Changement de forme, Contrôle de créatures (créatures aquatiques), Frappe dévastatrice, Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Genèse divine, Guérison accélérée divine, Immunité contre une énergie destructive (feu), Maîtrise divine de l'Eau, Modification de forme, Modification de taille, Pouvoir de la nature, Rage divine, Sens des batailles, Spécialisation martiale divine (trident), Tempête divine, Trait divin, Trait divin de zone.

Illus. de D. Cramer

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; renvoi ou destruction des créatures du feu, ou intimidation ou contrôle des créatures de l'eau, 17 fois/jour ; renvoi ou destruction des créatures de l'air, ou intimidation ou contrôle des créatures de la terre, 17 fois/jour.

Pouvoirs magiques. Poséidon use de ces pouvoirs au niveau 27, à l'exception des sorts du Chaos, qu'il lance au niveau 28. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 37 + niveau du sort. *animation d'objets, brume acide, brume de dissimulation, cercle magique contre la Loi, cône de froid, contrôle de l'eau, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Chaos uniquement), *corps de fer, façonnage de la pierre, flétrissure, fracassement, manteau du Chaos, marteau du Chaos, mur de pierre, nappe de brouillard, nuée d'élémentaires* (en qualité de sort de la terre ou de l'eau uniquement), *parole du Chaos, peau de pierre, pierre magique, pierres acérées, protection contre la Loi, ramollissement de la pierre et de la terre, rejet de la Loi, respiration aquatique, tempête de grêle, tremblement de terre.*

Rage divine. Voici les modifications qui affectent Poséidon lorsqu'il est enragé : CA 72 ; pv 1 400 ; Att +91/+86/+81/+76 corps à corps (2d8+58, *très grand trident +5 boomerang, stockeur de sorts et de tonnerre*, dégâts maximum de 74 points) ; JS Vig +63, Vol +60 ; For 60, Con 39 ; Escalade +62, Saut +82. Cette rage dure 17 rounds et Poséidon n'est pas fatigué à son terme.

Sorts de druide (6/7/7/7/7/6/5/5/5/4 ; DD de base égal à 18 + niveau du sort).



Illus. de R. Sardinha & D. Cramer

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu supérieur, Poséidon obtient automatiquement le meilleur résultat possible aux jets de dés (ce qui inclut, entre autres, les jets d'attaque, de dégâts, de caractéristique, de compétence et de sauvegarde). Enfin, il est immortel.

Perceptions. Poséidon voit, entend, touche et sent dans un rayon de 25,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 25,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 17 heures au maximum.

Perception des attributions. Poséidon ressent tout navire qui prend la mer ou qui rentre au port, et il est conscient des créatures qui entrent dans l'eau ou en sortent. Il distingue ces événements dix-sept semaines avant qu'ils ne se produisent et en conserve la sensation dix-sept semaines après qu'ils aient eu lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Poséidon peut utiliser n'importe quelle compétence de son choix, même s'il ne possède pas le moindre degré de maîtrise dans celle-ci, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 30. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 20 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Poséidon peut créer un trident magique ou tout objet associé à la mer.

Avatars

Poséidon charge ses avatars de punir les mortels qui l'ont offensé. Ils adoptent généralement la même apparence que lui, mais parfois celle d'humanoïdes gigantesques entièrement composés d'eau.

Avatar de Poséidon. Semblable à Poséidon, sauf : rang divin 8 ; CA 56 (contact 35, pris au dépourvu 56) ; Att +69/+64/+59/+54 corps à corps (2d8+47, *très grand trident +5 boomerang, stockeur de sorts et de tonnerre*), ou +65 distance (2d8+35, *très grand trident +5 boomerang, stockeur de sorts et de tonnerre*), ou sort (+69 contact au corps à corps ou +55 contact à distance) ; Part RD (43/+4), pas de guérison accélérée, RM 40, aura divine (240 m, DD 28) ; JS Réf +48, Vig +51, Vol +48 ; tous les modificateurs de compétence sont réduits de 9.

Pouvoirs divins. Altération de la réalité, Arme de prédilection divine (trident), Frappe dévastatrice, Immunité contre une énergie destructive (feu), Maîtrise divine de l'Eau, Pouvoir de la nature, Rage divine, Spécialisation martiale divine (trident), Tempête divine, Trait divin.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 18 ; DD des jets de sauvegarde égal à 28 + niveau du sort.

Rage divine. Voici les modifications qui affectent les avatars de Poséidon lorsqu'ils sont enragés. CA 54 ; pv 1 400 ; Att +82/+77/+72/+67 corps à corps (2d8+35, *très grand trident +5 boomerang, stockeur de sorts et de tonnerre* ; Part RM 50 ; JS Vig +54, Vol +51 ; For 60, Con 39 ; Concentration +71, Escalade +53, Saut +85. Cette rage dure 17 rounds et l'avatar n'est pas fatigué à son terme.

TYCHÉ

La Déesse de la Fortune
Déesse mineure
Symbole : pentacle rouge
Plan d'origine : Olympe
Alignement : neutre
Attributions : chance
Adorateurs : ceux qui ont besoin de chance
Alignements des prêtres : CN, LN, N, NB, NM
Domaines : Chance, Protection, Voyage
Arme de prédilection : épée courte



Au sein du panthéon olympien, Tyché est la divinité de la chance. Elle est de taille humaine (et donc petite comparée à la majorité des autres Olympiens), mince et agile. Elle porte une tunique bleu ciel et une corne d'abondance ou un gouvernail, indiquant ainsi qu'elle mène la vie des mortels.

Tyché est la fille des Titans Océan et Téthys – l'un de leurs trois mille enfants, la plupart étant des nymphes des nuages. Tyché gagna sa place en Olympe en se rangeant du côté de Zeus et de ses proches lorsqu'ils livrèrent bataille aux Titans, les aidant ainsi à prendre le contrôle de l'univers.

Dogme

Tyché a nombre de visages. Déesse capricieuse et emblématique de l'inéluctable destin, elle offre fortune et malheur. Elle soutient différents dogmes au sein de différentes cultures, ce qui engendre nombre d'opinions à son sujet.

Certains disciples de Tyché croient que la vie est un simple jeu de hasard et que l'issue de toute situation relève de la chance. Ils accordent prières et sacrifices à leur déesse dans l'espoir de profiter d'un coup du sort et de réussir dans toutes leurs entreprises.

D'autres pensent que le cours de la vie est fixé par les dieux et que nul ne saurait y échapper – sauf si Tyché y met son grain de sel. Selon eux, cette déesse est capable d'arracher les mortels au destin qui leur est réservé, les libérant ainsi de la tyrannie du sort pour leur permettre de se forger leur propre destinée. Bien que beaucoup de disciples du panthéon olympien acceptent humblement le sort que leur réservent les dieux, ceux de Tyché tentent de prendre leur destin en mains.

Clergé et temples

Les prêtres de Tyché portent une tunique bleue. Ils se rendent utiles dans leur temple et en tout autre lieu : tavernes, établissements de jeux, rues et en tout endroit où les gens ont besoin de chance. Ils prient, exécutent des sacrifices au nom de Tyché et sont populaires auprès du peuple.

Tyché dispose de chapelles en de nombreux endroits, mais aucun grand temple ne lui est consacré.



Illus. de M. Cavotta

TYCHÉ

Roublard 20/Prêtre 10/ Ensorceleur 10
Extérieur de taille M
Rang divin : 8
Dés de vie : 20d8+160 (Extérieur), plus 20d6+160 (Rou), plus 10d8+80 (Prê), plus 10d4+80 (Ens) (880 pv)
Initiative : +13, agit toujours en premier (+9 Dex, +4 Science de l'initiative, Initiative suprême)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 66 (+9 Dex, +8 divin, +21 naturelle, +18 parade)
Attaques : contact (+56 corps à corps) ; ou *épée de bonne fortune* (+57/+52/+47/+42 corps à corps) ; ou sort (+56 contact au corps à corps ou +57 contact à distance)
Dégâts : contact (diminution permanente de 1d6 points de Constitution) ; ou *épée de bonne fortune* (1d6+9) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : attaque sournoise (+10d6), diminution permanente de Constitution, pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants 21 fois/jour.
Particularités : immunités divines, RD (43/+4), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 12 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (chats), attaque handicapante, roulé-boulé, esquive totale, résistance au feu (28), esquive surnaturelle, opportunisme, pièges, esquive instinctive (ne peut pas être prise en tenaille, +4 contre les pièges), RM 40, aura divine (240 m, DD 36).
Jets de sauvegarde : Réf +50, Vig +49, Vol +49.
Caractéristiques : For 26, Dex 29, Con 26, Int 30, Sag 26, Cha 46.
Compétences : Acrobaties +64, Bluff +66, Concentration +66, Connaissance des sorts +68, Connaissances (mystères) +48, Connaissances (religion) +28, Déplacement silencieux +57, Détection +63, Diplomatie +80, Discrétion +57, Équilibre +59, Escalade +36, Estimation +58, Évasion +57, Fouille +63, Intimidation +28, Lecture sur les lèvres +58, Maîtrise des cordes +37, Perception auditive +63, Premiers secours +26, Psychologie +56, Renseignements +71, Saut +58, Scrutation +38, Sens de la nature +26, Utilisation d'objets magiques +66, Vol à la tire +59.
Dons : Ambidextrie, Arme en main, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation Attaques réflexe, Augmentation d'intensité, Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Extension de durée, Extension de portée, Science de l'initiative, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Touche-à-tout, Vigilance, Vision aveugle sur 1,50 m.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins. Altération de la réalité, Avatar, Célérité divine, Déplacement instantané, Genèse d'objet, Initiative suprême, Modification de forme, Modification de taille, Pouvoir de la chance, Roublard divin.

Pouvoirs de domaines. Peut rejouer un jet de dés 8 fois/jour ; *protection divine*, 8 fois/jour (la créature touchée bénéficie d'un bonus de résistance de +10 au prochain jet de sauvegarde, durée maximale d'une heure) ; liberté de mouvement, 8 fois/jour.

Pouvoirs magiques. Tyché use de ces pouvoirs au niveau 18. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 36 + niveau du sort. *Aide, annulation d'enchantement, aura sacrée, bouclier entropique, champ de force, double illusoire, esprit impénétrable, immunité contre les sorts, liberté de mouvement, localisation d'objet, miracle, orientation, porte de phase, porte dimensionnelle, projection astrale, protection contre les énergies destructives, protection d'autrui, renvoi des sorts, repli expéditif, résistance à la magie, sanctuaire, sphère prismatique, téléportation sans erreur, vol, zone d'antimagie.*

Sorts de prêtre (6/7/7/6/6/4 ; DD de base égal à 18 + niveau du sort).

Sorts d'ensorceleur (6/11/11/10/9/7 ; DD de base égal à 28 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, détection du poison, hébétement, illumination, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, résistance, son imaginaire* ; 1er – *arme magique, armure de mage, bouclier, coup au but, rayon affaiblissant* ;

2e – *détection de pensées, image miroir, protection contre les projectiles, vision dans le noir* ; 3e – *arme magique supérieure, clignotement, déplacement* ; 4e – *confusion, malédiction* ; 5e – *main interposée de Bigby*.

Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse mineure, Tyché peut faire 10 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, elle est immortelle.

Perceptions. Tyché voit, entend, touche et sent dans un rayon de 12 kilomètres. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 12 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire son titre) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à cinq endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 8 heures au maximum.

Perception des attributions. Tyché n'a aucune perception des attributions.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Tyché peut utiliser Bluff, Détection, Diplomatie, Discrétion, Évasion, Lecture sur les lèvres, Maîtrise des cordes, Utilisation d'objets magiques ou Vol à la tire, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 20. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 5 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Tyché est capable de créer des objets magiques qui confèrent un bonus de chance. Toutefois, le prix de vente de tels articles ne saurait dépasser 30 000 po.

Avatars

Les avatars de Tyché voyagent constamment, semant fortune ou malchance selon leur humeur. Ils ressemblent à des humains normaux et peuvent être de sexe masculin ou féminin.

Avatar de Tyché. Semblable à Tyché, sauf : rang divin 4 ; CA 58 (contact 41, pris au dépourvu 58) ; Att +52 corps à corps (diminution permanente de Con, contact), ou +53/+48/+43/+38 corps à corps (1d6+9, *épée de bonne fortune*), ou sort (+52 contact au corps à corps ou +53 contact à distance) ; Part RD (39/+4), résistance au feu (24), RM 36, aura divine (12 m, DD 32) ; JS Réf +46, Vig +45, Vol +45 ; tous les modificateurs de compétence sont réduits de 4.

Pouvoirs divins. Altération de la réalité, Célérité divine, Déplacement instantané, Initiative suprême, Pouvoir de la chance.

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 14 ; DD des jets de sauvegarde égal à 32 + niveau du sort.

L'ACADÉMIE

Philosophie
Symbole : parchemin
Alignement : neutre bon
Attributions : Bien, vérité, beauté
Adorateurs : philosophes
Alignements des prêtres : LB, NB, CB
Domaines : Bien, Connaissance
Arme de prédilection : bâton

Située dans la droite lignée des philosophes antiques, l'Académie enseigne un système philosophique lié à une unique divinité impersonnelle appelée le Bien, le Juste, le Beau ou quelque autre épithète abstrait. Cette philosophie naquit d'une critique de la religion olympienne : les Olympiens sont trop humains – c'est-à-dire faillibles et coupables – pour être de véritables dieux. Car selon l'Académie, ce qui est divin ne doit être que Bien et perfection.

Dogme

Aux dires de l'Académie, un véritable dieu ne saurait être injuste, immoral, jaloux, belliqueux et ignorant, traits qui caractérisent souvent les divinités olympiennes. Ainsi, les Olympiens – et tout autre dieu qui affiche ces mêmes caractéristiques – ne sauraient être de véritables dieux. Les philosophes amateurs de sagesse et de vérité suggèrent l'existence d'une force divine supérieure à tous les autres dieux. Du reste, les autres divinités n'en sont que des reflets imparfaits et cette force est le véritable dieu de l'Académie.

Tout ceci ne relève en rien de l'abstrait aux yeux des philosophes de l'Académie. Comme ils le disent si bien, le but de l'existence philosophique « est d'approcher autant que possible de l'image de dieu ». Ce but n'est pas un idéal dénué de spiritualité, mais une alternative bien tangible. En recherchant la vérité et en contemplant le divin, les philosophes espèrent parvenir à l'ultime expérience mystique de l'union avec celui-ci.

Au cours de leur quête, les philosophes méditent, mais leur tâche principale est l'enseignement. Les philosophes de l'Académie considèrent qu'il est de leur devoir de parer aux « superstitions », et donc de s'opposer aux dieux qui ne font pas honneur à la véritable nature du divin. Bien qu'ils n'aient guère d'influence sur ce qui se passe en dehors de leur école, ils demeurent vigilants au sein de leur institution pour éviter que les superstitions ne s'y répandent. Enfin, certains philosophes pensent qu'il est important d'allégoriser les mythes – à la fois ceux des dieux olympiens et ceux des autres panthéons – pour qu'ils se conforment à la « véritable religion ».

Clergé et temples

Les philosophes de l'Académie enseignent comme le faisait leur fondateur – ils organisent des forums de discussions publiques et initient les disciples aux mystères. Ils doivent rester chastes, ne pas se marier évidemment, et mènent souvent une vie ascétique. Leur gîte, leur couvert et leurs vêtements se limitent au strict minimum, car on exige d'eux la modération en tout point.

MONSTRES OLYMPIENS

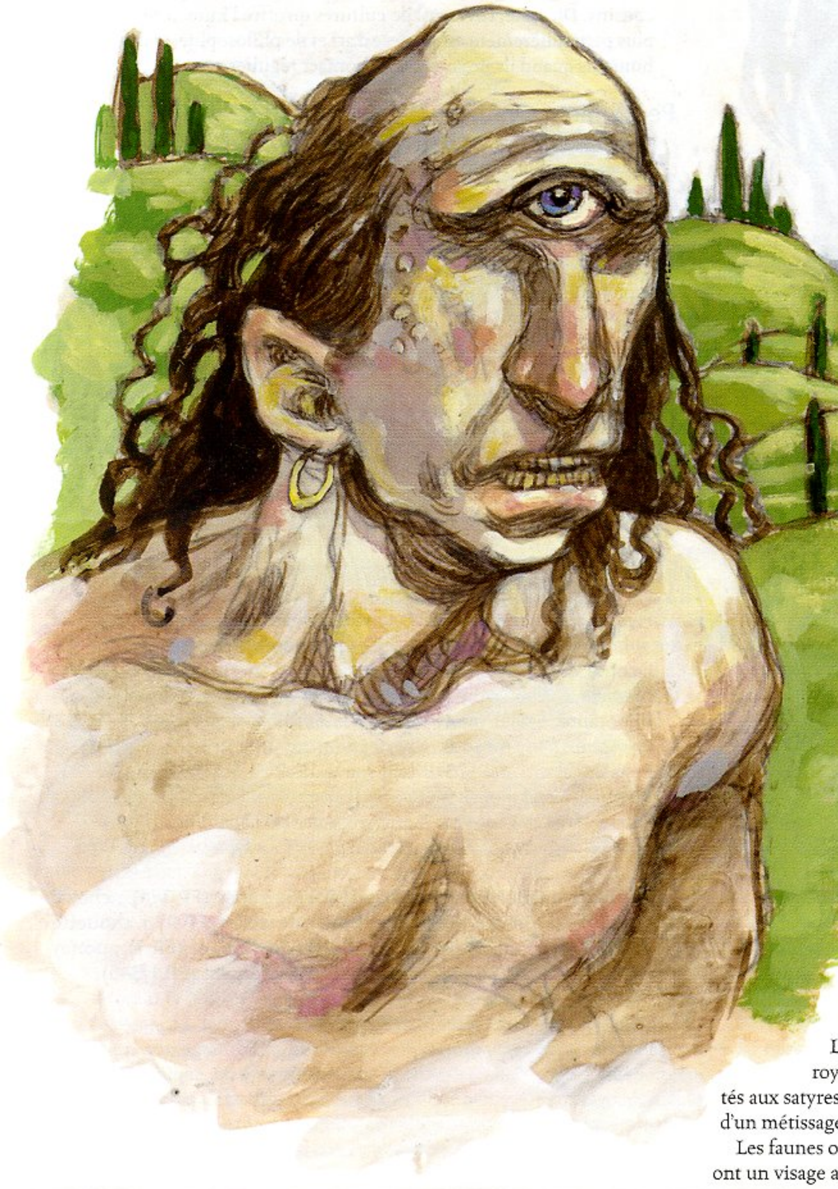
Les monstres décrits dans la partie qui suit conviennent à merveille à toute campagne exploitant le panthéon olympien. Bien entendu, nombre des créatures que renferme le *Manuel des Monstres* sont issues de la mythologie olympienne, parmi lesquelles le centaure, la chimère, la dryade, la gorgone, le griffon, la harpie, l'hippogriffe, l'hydre, la lamie, la manticore, la méduse, le minotaure, la nymphe, le pégase, le satyre, le sphinx, le titan et le triton.

CYCLOPE

	Mineur **Géant de taille G**	**Majeur** **Géant de taille TG**
Dés de vie :	13d8+52 (110 pv)	16d8+96 (168 pv)
Initiative :	–1	+1
Vitesse de déplacement :	12 m	12 m
CA :	18 (–1 taille, –1 Dex, +10 naturelle)	24 (–2 taille, +1 Dex, +10 naturelle, +5 armure [*armure d'écailles +1*])
Attaques :	très grande pique (+16/+11 corps à corps) ; ou rocher (+8/+2 distance)	pique gigantesque (+21/+16/+11 corps à corps) ; ou rocher (+11/+6/+1 distance)
Dégâts :	très grande pique (2d6+12) ; ou rocher (2d6+8)	pique gigantesque (2d8+16) ; ou rocher (2d8+11)
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/3 m (3 à 6 m avec la pique)	1,50 m x 1,50 m/3 m (3 à 6 m avec la pique)
Attaques spéciales :	jet de rochers	jet de rochers
Particularités :	réception de rochers	réception de rochers, immunité contre le feu, RM 21
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +12, Vol +3	Réf +6, Vig +16, Vol +9
Caractéristiques :	For 27, Dex 9, Con 19, Int 6,Sag 8, Cha 6	For 33, Dex 13, Con 23, Int 16,Sag 18, Cha 14
Compétences :	Détection +4, Escalade +13, Saut +13	Artisanat (fabrication d'armes) +24, Artisanat (fabrication d'armures) +23

Dons :	Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements	Attaques réflexe, Création d'armes et armures magiques, Destruction d'arme, Succession d'enchaînements

Milieu naturel/climat :	montagnes chaudes	montagnes chaudes
Organisation sociale :	solitaire ou groupe (2–5)	solitaire ou groupe (2–5)
Facteur de puissance :	8	11
Trésor :	normal	pièces normales,
biens précieux normaux,	objets normaux (x2)	
Alignement :	chaotique mauvais	chaotique bon
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage



Les cyclopes constituent deux espèces de géants apparentées très courantes dans les royaumes où sont vénérées les divinités olympiennes. Les cyclopes majeurs furent créés par Héra et offerts à son fils, Héphaïstos. Les cyclopes mineurs furent créés (ou engendrés) par Poséidon et vivent généralement sur son île. Les deux espèces sont constituées d'énormes humanoïdes pourvus d'un unique œil. Les cyclopes majeurs sont plus grands (6 m contre 3,60 m), plus intelligents et plus civilisés que leurs cousins mineurs.

Combat

Les cyclopes mineurs sont des brutes monstrueuses qui aiment manger de la cervelle humaine. Il n'est pas difficile de se jouer d'eux, mais ce sont de redoutables combattants qui luttent jusqu'à la mort. De leur côté, les cyclopes majeurs ne se battent que quand Héphaïstos leur en donne l'ordre. Ils sont généralement équipés d'une armure et d'une arme magiques et sont d'excellents tacticiens.

Jet de rochers (Ext). Tous les cyclopes adultes sont passés maîtres dans l'art de lancer des rochers, ce qui leur confère un bonus racial de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Tout cyclope mineur peut jeter des rochers de 20 à 25 kilos (objets de taille P). Un cyclope majeur est capable de jeter des rochers de 30 à 40 kilos (objets de taille M). Les rochers des deux espèces affichent un facteur de portée de 42 mètres et une portée maximale égale à celui-ci x 5.

Réception de rochers (Ext). Tout cyclope peut attraper les rochers (ou projectiles de forme similaire) de taille P, M ou G. Une fois par round, il a droit à un jet de Réflexes pour attraper un rocher qui aurait dû le toucher. Le DD de ce jet s'élève à 15 pour un rocher de taille P, à 20 s'il est de taille M et à 25 s'il est de taille G. Si le projectile a un bonus magique à l'attaque, le DD du jet de Réflexes est augmenté d'autant. Le géant doit voir venir l'attaque pour la parer.

FAUNE

Fée de taille M
Dés de vie : 1d6 (4 pv)
Initiative : +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 13 (+1 Dex, +2 cuir)
Attaques : lance (+0 corps à corps) ; ou arc court (+1 distance)
Dégâts : lance 1d6 ; ou arc court 1d6
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Particularités : caractéristiques raciales des faunes
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +0, Vol +1
Caractéristiques : For 11, Dex 12, Con 10, Int 11, Sag 9, Cha 8
Compétences : Bluff +2, Connaissances (nature) +3, Déplacement silencieux +7, Détection +3, Diplomatie +2, Discrétion +7, Perception auditive +3, Représentation +3*, Sens de la nature +5
Dons : Science de l'initiative

Milieu naturel/climat : forêt
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–12) ou troupe (15–60)
Facteur de puissance : 1/2
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique neutre
Évolution possible : par une classe de personnage

Les faunes sont des humanoïdes des bois qui vivent dans les royaumes où l'on vénère les dieux olympiens. Ils sont apparentés aux satyres. D'aucuns prétendent d'ailleurs que les faunes sont le fruit d'un métissage entre des satyres et des humains, voire des elfes.

Les faunes ont une morphologie humaine. Ils mesurent près de 1,80 m, ont un visage animal, une véritable crinière de cheveux (sans oublier une

Illus. de R. Guay

barbe pour les hommes) et une queue de bouc. Ils n'apprécient guère les vêtements, mais en portent quand ils ont affaire aux humains. En fait, ils se peignent le corps, favorisant les teintes rouges et noires qui contrastent avec leur teint halé. Ils n'ont pas de cornes.

Les faunes parlent le sylvestre et le commun.

Combat

Les faunes détestent le combat et l'évitent si possible. Ainsi, ni le sens de l'honneur ni le courage ne les empêcheront de prendre la fuite face à un adversaire dangereux. Ce ne sont pas des lâches, mais ils se battent seulement lorsque cela se révèle nécessaire.

Caractéristiques raciales des faunes (Ext). Les faunes bénéficient de plusieurs caractéristiques raciales.



Illus. de R. Guay

- Vision nocturne.
- *Pouvoir musical.* Quand un faune joue d'une flûte magique (cela inclue la *flûte de hantise*, la *flûte de douleur*, la *flûte d'Hameln* ou la *flûte à bruitages*), le DD du jet de sauvegarde autorisé contre l'effet augmente de +2. En outre, un personnage faune doté de la compétence Utilisation d'objets magiques peut jouer de la flûte d'un satyre pour reproduire l'effet magique propre à celui-ci. Le DD est le même que pour imiter une race (25).
- *Résistance musicale.* Les faunes bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde effectués pour résister à un effet musical (ce qui inclut les sorts de son, la musique de barde, la *danse irrésistible d'Otto* et les effets des flûtes, harpes, lyres et autres instruments magiques).

Compétences. Les faunes bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de Déplacement silencieux, Discrétion et Sens de la nature. Ils bénéficient également d'un bonus racial de +4 aux jets de Représentation effectués quand ils jouent de la flûte.

La société des faunes

Les faunes vivent dans des décors pastoraux comme des bois et de paisibles bosquets. Ils vivent en petites communautés, sans gouvernement ni hiérarchie. Ils s'associent généralement aux satyres, centaures, dryades et nymphes.

Contrairement aux satyres, les faunes se livrent à des échanges avec les humains et ne font pas montre d'autant de xénophobie que leurs cousins. Du reste, l'éventail de cultures qu'offre l'humanité les intrigue, plus particulièrement en matière d'art et de philosophie, et ils imitent les humains quand ils ne sont pas en contact régulier avec eux.

Personnages faunes

La classe de barde est la classe de prédilection des faunes. Les prêtres faunes vénèrent Dionysos ou Pan.

MONSTRES OLYMPIENS

Les monstres qui suivent conviennent à merveille à toute campagne exploitant le panthéon olympien.

Monstre	FP	Notes
Basilic	5	
Centaure	3	
Chimère	7	
Cockatrice	3	
Dryade	1	
Esprit follet	1 ou 4	Tout type
Gorgone	8	
Griffon	4	
Harpie	4	
Hippogriffe	2	
Hydre	4–15	Tout type et n'importe quel nombre de têtes
Licorne	3	
Méduse	7	
Minotaure	4	
Nymphe	6	
Pégase	3	
Rukh	9	
Satyre	4 ou 2	Avec ou sans flûte
Sphinx	5, 7, 8 ou 9	Tout type
Titan	21	

Animaux : aigle (FP 1/2) ; âne (FP 1/6) ; chat (FP 1/4) ; cheval (FP 1–2) ; chien (FP 1/3) ; chien de selle (FP 1) ; chouette (FP 1/4) ; faucon (FP 1/3) ; lion (FP 3) ; mulet (FP 1) ; poney (FP 1–4) ; rat (FP 1/8) ; sanglier (FP 2) ; serpent (FP 1/3–5).

CHAPITRE CINQ
LE PANTHÉON PHARAONIQUE



Illus. de A. Swekel

Le panthéon pharaonique est une interprétation fantastique des religions de l'Égypte de l'Antiquité. Il renferme les divinités utilisables dans le cadre de DUNGEONS & DRAGONS, agencées selon une cosmologie prenant tout son sens dans le jeu. Ces dieux ont été séparés de leur contexte historique en tant que divinités poliades de l'Égypte réelle. Ainsi, ils ont été réunis dans un panthéon associé placé au service des prêtres et autres PJ et PNJ de D&D.

THÉOLOGIE PHARAONIQUE

Rê, l'aïeul du panthéon pharaonique, donna naissance à deux enfants, Shou et Tefnout. Shou était le dieu de l'air sec du désert et des forces de la préservation, tandis que Tefnout régnait sur l'air humide de la rivière et les forces du changement. Ils eurent deux enfants : un fils, Geb, dieu de la terre sèche, et une fille, Nout, déesse du ciel étoilé. Geb et Nout s'aimèrent profondément et eurent quatre enfants, Isis, Nephtys, Osiris et Seth, avant que Rê ne leur interdise d'en avoir d'autres. Cette génération de divinités est de loin la plus importante au sein du panthéon pharaonique actuel. Le fils d'Isis et d'Osiris, Horus, s'empara du trône de Rê, absorbant son essence pour devenir Rê-Horakhty. Osiris et Nephtys eurent un fils, Anubis, qui joue un rôle important dans la vie après la mort des humains. Nephtys donna à Seth un enfant, avant de fuir, horrifiée, devant sa nature maléfique. Il s'agit de Sebek, le dieu crocodile difforme.

Après être monté sur le trône de son arrière arrière-grand-père, Rê-Horakhty (Horus) répéta l'acte primordial de parthénogenèse et donna naissance à deux filles, Hathor et Bastet. Chacune d'elles épousa un dieu d'un autre panthéon et ramena son compagnon dans la « famille » pharaonique. Hathor se maria à Bès, et Bastet à Ptah. Quelle que soit leur origine, ces deux divinités étrangères ont perdu tout contact avec leur panthéon et il est fort possible que leurs semblables aient depuis disparu.

Les trois divinités restantes ne font pas partie de ce tissu familial. Imhotep était un mortel qui acquit un statut divin. Thot est né du même chaos primordial que Rê. Quant à lui, Apep est une créature totalement maligne qui existait probablement avant que Rê ne crée l'univers.

Les divinités des deuxième et troisième générations – Shou, Tefnout, Geb et Nout – sont toujours en vie, mais si éloignées du monde des mortels qu'elles ne sont plus des personnalités de ce panthéon. Elles ne sont plus vénérées et leurs caractéristiques n'apparaissent pas dans ce manuel.

COSMOLOGIE PHARAONIQUE

Le monde de cette cosmologie est limitrophe du paradis et de l'enfer. À l'ouest, là où le soleil se couche tous les soirs, se trouvent les Champs de l'Offrande (Seket-Hetep), où les âmes des justes sont récompensées par la vie éternelle. Sous la terre, où le soleil (tiré par Rê-Horakhty) passe chaque nuit à combattre les forces du Mal, se trouvent les Douze Heures de la Nuit. Démons, monstres serpentins et âmes de ceux qui sont morts sans qu'on leur ait offert des funérailles adéquates (parmi lesquels les étrangers) peuplent ce monde souterrain et sombre. Ensemble, les Champs de l'Offrande, les Douze Heures de la Nuit et la course divine du soleil dans le ciel composent Touat, l'autre monde de la cosmologie pharaonique.

Bien que les adorateurs des divinités pharaoniques le voient comme un unique royaume d'existence, Touat constitue en réalité trois plans extérieurs où résident la plupart des divinités de ce panthéon.

La Barque Solaire. Rê-Horakhty et les siens naviguent chaque jour dans le ciel (le plan Astral) à bord de la Barque Solaire, et chaque nuit dans les Douze Heures de la Nuit. Rê-Horakhty est accompagné par

TABLE 5–1 : LE PANTHÉON PHARAONIQUE

Nom	Domaines	Rang	Alignement	Arme de prédilection	Attributions
Rê-Horakhty	Bien, Gloire, Guerre, Loi, Noblesse, Soleil	Sup	LB	Khopesh	Noblesse, soleil, souveraineté, vengeance
Anubis	Loi, Magie, Repos éternel	Min	LN	Masse d'armes	Jugement, mort
Apep	Feu, Mal, Reptiles	1/2	NM	Pic de guerre lourd	Mal, feu, serpents
Bastet	Chaos, Destruction, Force, Guerre, Protection	Min	CB	Griffes de tigre	Chats, vengeance, protection, châtiment
Bès	Chance, Duperie, Protection	Min	CN	Épée courte	Chance, musique, protection
Hathor	Bien, Chance, Communauté	Min	NB	Épée longue	Amour, musique, danse, lune, destin, maternité
Imhotep	Connaissance, Guérison, Habileté	1/2	NB	Bâton	Artisanats, médecine
Isis	Bien, Eau, Magie, Protection	Sup	NB	Bâton	Fertilité, magie, mariage
Nephtys	Bien, Chaos, Protection, Repos éternel	Int	CB	Masse d'armes	Mort, chagrin
Osiris	Air, Bien, Flore, Loi, Repos éternel, Terre,	Sup	LB	Fléau d'armes	Récolte, nature, royaume des morts
Ptah	Connaissance, Création, Loi, Voyage	Int	LN	Masse d'armes	Artisanats, connaissance, secrets, voyage
Seth	Air, Chaos, Destruction, Force, Mal, Obscurité	Sup	CM	Lance ou demi-pique	Ténèbres, Mal, nuit, tempêtes du désert, sécheresse
Sebek	Eau, Faune, Mal	1/2	LM	Lance	Eau, dangers des rivières, crocodiles, marais
Thot	Connaissance, Magie, Runes	Int	N	Bâton	Connaissance, sagesse, enseignement

TABLE 5–2 : DIVINITÉS PHARAONIQUES SELON LES RACES

Race	Divinités
Demi-elfe	Bastet, Nephtys ou selon la classe et l'alignement
Demi-orque	Bastet, Seth ou selon la classe et l'alignement
Elfe	Bastet, Nephtys ou selon la classe et l'alignement
Gnome	Bès, Hathor, Thot ou selon la classe et l'alignement
Halfelin	Bastet, Bès, Hathor ou selon la classe et l'alignement
Humain	Selon la classe et l'alignement
Nain	Osiris, Ptah, ou selon la classe et l'alignement

TABLE 5–3 : DIVINITÉS PHARAONIQUES SELON LES CLASSES

Classe	Divinités (alignement)
Barbare	Apep (NM), Bastet (CB)
Barde	Bès (CN), Hathor (NB), Isis (NB), Thot (N)
Druide	Apep (NM), Isis (NB), Ptah (LN), Sebek (LM)
Ensorceleur	Isis (NB), Ptah (LN), Thot (N), Seth (CM)
Guerrier	Bastet (CB), Rê-Horakhty (LB), Seth (CM)
Illusionniste	Bastet (CB), Bès (CN)
Magicien	Imhotep (NB), Isis (NB), Ptah (LN), Thot (N), Seth (CM)
Moine	Anubis (LN), Osiris (LB), Ptah (LN), Rê-Horakhty (LB), Sebek (LM)
Nécromancien	Anubis (LN), Nephtys (CB), Osiris (LB), Seth (CM)
Paladin	Osiris (LB), Rê-Horakhty (LB)
Prêtre	Au choix
Rôdeur	Apep (NM), Bastet (CB), Isis (NB), Nephtys (CB), Osiris (LB), Sebek (LM)
Roublard	Apep (NM), Bastet (CB), Bès (CN), Seth (CM)

plusieurs divinités mineures, dont Kherp, le capitaine du navire ; Nehes, la vigie ; et Oup-Ouate, Herheken, Saa et Hu, les matelots. Durant la nuit, Afou, son homme de confiance, le rejoint. À chaque aube, Bastet affronte Apep afin de permettre à la Barque Solaire de se frayer un chemin depuis les enfers jusque dans le ciel. La Barque est un minuscule plan extérieur affichant la caractéristique d'altération divine. Elle présente également la caractéristique de Bien modéré et est minoritairement dominée par l'énergie positive.

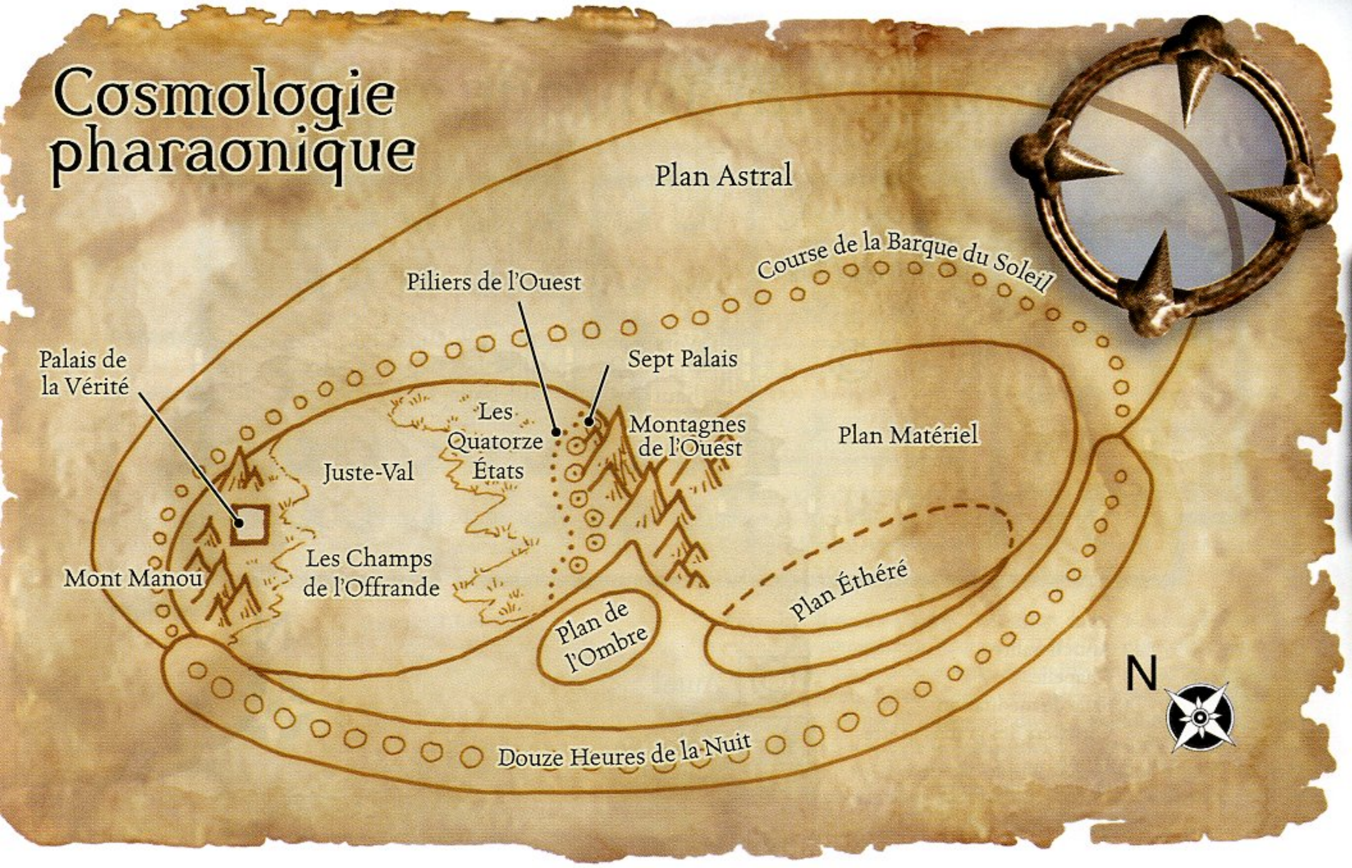
Les Champs de l'Offrande. Situés sous et au-delà des formidables montagnes de l'Ouest, les Champs de l'Offrande apportent la paix et la prospérité aux âmes des justes. Sept énormes portes permettent d'entrer dans les Sept Palais, chacun constituant une caverne suffisamment grande pour abriter plusieurs villes. Ils abritent des fermes et des domaines prospères, qui sont la récompense des morts vertueux. Plus loin sous la montagne, au-delà des Sept Palais, ce sont les Piliers de l'Ouest, vingt et une colonnes gigantesques se tenant à l'entrée d'une autre caverne à la taille démesurée, qui renferme des villes et des plantations plus idylliques encore. Au-delà des Piliers de l'Ouest, ces sont les Quatorze États, une zone tampon située entre les Piliers et le royaume d'Osiris. Ils offrent un contraste saisissant avec les pacifiques royaumes des Champs de l'Offrande, car ils sont parcourus de fleuves de lave, de puits de boue et de démons, qui sont les serviteurs et les gardiens des dieux pharaoniques en dépit de leur redoutable nature.

Au-delà des Quatorze États, on trouve Juste-Val, une large vallée située sur le flanc le plus éloigné des montagnes de l'Ouest. Si les cavernes figurant sous les montagnes sont le domicile des âmes des trépassés et des autres divinités mineures se trouvant au service du panthéon (dont Imhotep), la plupart des dieux importants – Anubis, Hathor, Isis, Nephtys, Osiris et Thot – résident à Juste-Val. Ils passent beaucoup de temps dans le palais de la Vérité, où ils participent au jugement des âmes des mortels. Anubis guide chaque trépassé à travers les palais des montagnes de l'Ouest jusqu'à celui de la Vérité. Là, son âme est pesée, sur une balance dont l'autre plateau abrite la plume de Maât, tandis que les juges considèrent ses actes. On désigne aux âmes vertueuses les Sept Palais ou les Piliers de l'Ouest comme lieu de repos éternel, tandis que les âmes damnées sont dévorées par Ammit, un monstre hideux doté d'une tête de crocodile, d'un corps d'hippopotame et de griffes de lion.

En qualité de plan extérieur, les Champs de l'Offrande présentent les caractéristiques d'altération divine et de Bien modéré.

Les Douze Heures de la Nuit. Si l'on continue après Juste-Val, on arrive sur le mont Manou, qui fait partie d'une autre chaîne de montagnes titanesque située au bout du monde. Au pied du mont Manou se trouve un grand canyon béant, l'entrée des Douze Heures de la Nuit. Chaque soir, la Barque Solaire doit passer à travers cette série de cavernes torturées, afin d'émerger à l'est et de traverser de nouveau le ciel. Le long de sa route, des démons et des monstres, ainsi que certaines âmes étrangères qui ont choisi de rejoindre les forces du Mal, l'empêchent de passer. Seth est le maître de ces horreurs et complote sans cesse pour renverser Rê-Horakhty et prendre la tête du panthéon pharaonique. Son plus dévoué serviteur est sans doute Apep, le serpent monstrueux qui défie la Barque Solaire chaque matin et refuse de la laisser sortir des Douze Heures de la Nuit. Le devoir d'affronter Apep pendant que la Barque s'échappe revient à Bastet.

Cosmologie pharaonique



La plupart des âmes des mortels qui peuplent ce royaume appartiennent à ceux qui n'ont pas reçu de funérailles correctes. En raison de cet oubli, Anubis n'a pas pu trouver leurs âmes ni les escorter jusqu'au palais de la Vérité. Certaines tentent d'aider Rê-Horakhty et la Barque à réaliser leur voyage nocturne. Le dieu les récompense régulièrement en les emmenant avec lui, quelques-unes à la fois, et en les déposant à Juste-Val avant de redescendre encore une fois dans le domaine de Seth. La Barque ne peut emmener que quelques âmes à la fois lors de ses voyages.

Les Douze Heures de la Nuit sont le troisième plan extérieur de la cosmologie pharaonique. Celui-ci affiche les caractéristiques d'altération divine, de Mal modéré et d'énergie minoritairement négative.

Les plans transitoires. Ceux-ci sont légèrement altérés au sein de la cosmologie pharaonique. Le plan Éthéré coexiste normalement avec le plan Matériel. La Barque Solaire voyage à travers le plan Astral et est visible depuis le plan Matériel sous la forme du soleil. Ce même plan Astral relie également les Champs de l'Offrande et les Douze Heures de la Nuit. Quant au plan de l'Ombre, il est uniquement relié à ce dernier royaume.

LE PANTHÉON PHARAONIQUE

Comme les divinités pharaoniques forment un panthéon associé, les prêtres peuvent choisir celui-ci dans son ensemble plutôt que de sélectionner un seul de ses membres. Cependant, ils sont le plus souvent associés à un dieu en particulier, tandis que les laïcs vénèrent le panthéon dans sa globalité.

Les prêtres qui vénèrent le panthéon pharaonique peuvent choisir n'importe lequel des domaines suivants : Air, Bien, Chance, Chaos, Communauté, Connaissance, Création, Destruction, Duperie, Eau, Flore, Force, Gloire, Guérison, Guerre, Habileté, Loi, Magie, Noblesse, Protection, Repos éternel, Runes, Soleil, Terre et Voyage. Il leur faut ensuite choisir leur arme de prédilection parmi celles-ci : bâton, épée courte, épée longue, fléau d'armes, griffes de tigre, khopesh, lance (ou demi-pique), masse d'armes et pic de guerre lourd.

Un prêtre du panthéon ne peut pas être d'un alignement mauvais. De leur côté, les prêtres mauvais vénèrent Apep, Seth ou Sebek, les trois divinités aberrantes du panthéon, et ne sont pas les bienvenus dans les temples des autres dieux.

Au lieu de servir le panthéon dans son ensemble, quelques prêtres décident de se consacrer à la « Triade d'Osiris » : Osiris, son épouse Isis et leur fils Rê-Horakhty. Ces prêtres choisissent leurs domaines parmi les suivants : Air, Bien, Eau, Flore, Guerre, Gloire, Loi, Magie, Noblesse, Protection, Repos éternel, Soleil et Terre. Ils doivent être bons et choisir le bâton, le fléau d'armes ou le khopesh en guise d'arme de prédilection.

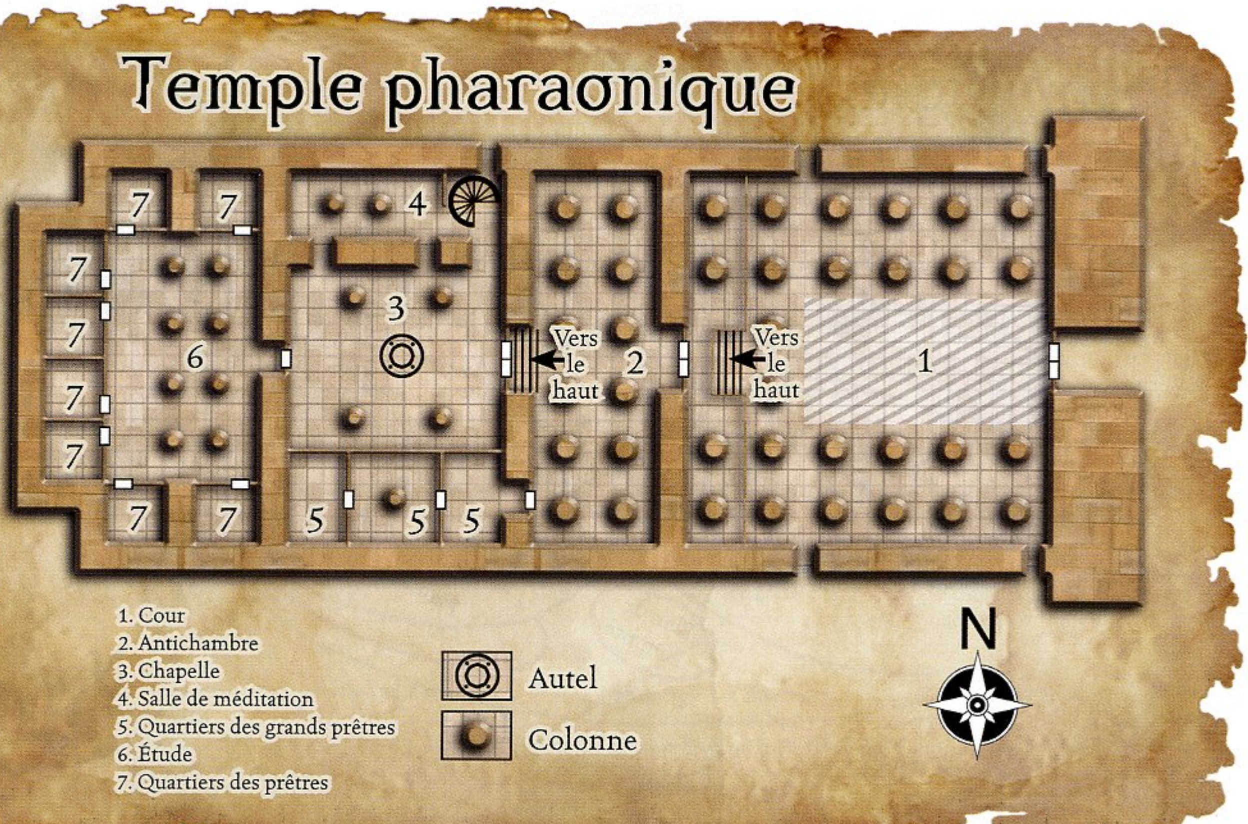
Maât. Le principe qui unit le panthéon si étroitement est le Maât, l'ordre fondamental de l'univers. Toutes les divinités pharaoniques (à l'exception des dieux mauvais Apep, Sebek et Seth) louent et soutiennent Maât au titre de l'ordre qui fonde leur existence et leur place dans l'univers. Maât est le principe de la vérité, de la justice, de la loi et de l'ordre, et sans elle, l'univers lui-même sombrerait dans le chaos.

Quand un mortel meurt, Anubis pèse son âme dans une balance, dont l'autre plateau porte la plume de Maât. Si cette âme déséquilibre la balance, on la donne en pâture à Ammit, le monstre dévoreur d'âmes. Si elle reste en équilibre, cela montre que le trépassé est juste et honorable, et qu'il trouvera alors sa récompense dans les Champs de l'Offrande.

Les juges exigent la présence de Maât afin de prendre des décisions justes et équitables dans leurs affaires. Les souverains s'efforcent de gouverner selon les principes de Maât et recherchent souvent l'avis des prêtres afin que l'ordre et la justice marquent leur règne de leur empreinte.

RÊ-HORAKHTY

Dieu supérieur
Symbole : disque solaire entouré d'un serpent
Plan d'origine : la Barque solaire
Alignement : loyal bon
Attributions : noblesse, soleil, souveraineté, vengeance
Adorateurs : souverains et vizirs, guerriers, paladins, moines



Illus. de D. Cramer

Alignements des prêtres : LB, LN, NB
Domaines : Bien, Gloire, Guerre, Loi, Noblesse, Soleil
Arme de prédilection : Khopesh



Le chef du panthéon pharaonique est le resplendissant seigneur du soleil. Rê-Horakhty conduit la Barque Solaire dans le ciel le jour et dans les enfers la nuit. Il a l'aspect un humain très fort, à la peau sombre et doté d'une tête de faucon.

Rê-Horakhty est le fils d'Isis et d'Osiris. Autrefois, il portait le nom d'Horus, mais prit la place du dieu du soleil originel, Rê, après avoir défait Seth et vengé le meurtre d'Osiris. Il absorba l'essence divine d'un Rê vieillissant et accrut son pouvoir bien au-delà de celui de ses parents.

Dogme

Rê-Horakhty est le roi des dieux, et il accorde sa bénédiction divine aux souverains de la terre qui le servent. Même si ceux-ci aiment prêcher le « droit divin », Rê-Horakhty exige que ces monarques gouvernent avec sagesse et équité, en accord avec son alignement loyal bon. Ses faveurs divines peuvent être reprises aussi vite qu'elles sont accordées à ceux qui se révèlent indignes.

Les rois qui servent le dieu donnent au panthéon pharaonique son nom, car on les qualifie de pharaons. Rê-Horakhty exploite souvent son pouvoir divin saillant de Possession de mortel pour habiter un pharaon terrestre, agissant ainsi en même temps comme le chef des cieux et celui de la terre.

Rê-Horakhty est un dieu guerrier et le combat qu'il livre chaque nuit en enfer représente la guerre permanente que le Bien doit livrer au Mal. Dans les mythes pharaoniques, cette notion de Mal est incarnée par Seth et ses serviteurs, en particulier Apep. Seth est l'oncle de Rê-Horakhty et a tué Osiris pour usurper le trône que son neveu lui a de nouveau arraché, faisant des deux divinités des ennemis mortels. Rê-Horakhty enseigne que la vigilance et le fait d'être toujours prêt au combat sont des nécessités absolues. Ainsi, Seth et ses mignons ne parviendront jamais à mettre un terme au périple nocturne de la Barque Solaire et à s'emparer de la tête du panthéon.

Clergé et temples

Les prêtres de Rê-Horakhty sont les rois et les conseillers des rois. Comme la plupart des membres du clergé, ils portent des robes blanches, mais ils se parent également de couronnes et de bracelets en or, ainsi que de divers autres symboles propres à leur charge. Les prêtres de sexe masculin – qui constituent la grande majorité du clergé – se rasent la tête.

Le dieu partage habituellement ses temples avec ses parents, Osiris et Isis, même si chaque divinité y dispose d'une cour intérieure séparée. On trouve ces grands ensembles partout où le panthéon pharaonique est vénéré. De nombreux prêtres servent les trois divinités en même temps.

RÊ-HORAKHTY

Paladin 20/Moine 20/Prêtre 10
Extérieur de taille M
Rang divin : 19
Dés de vie : 20d8+180 (Extérieur), plus 20d10+180 (Pal), plus 20d8+180 (Moi), plus 10d8+90 (Prê) (1 230 pv)
Initiative : +13 (+9 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 54 m
CA : 101 (+9 Dex, +20 moine, +19 divin,+32 naturelle, +11 parade)
Attaques* : *khopesh +5 loyal, de lumière et saint* (+81/+76/+71/+66 corps à corps) ; ou *coup à mains nues +5 acéré, loyal et vorpale* (+80/+77/+74/+71/+68 corps à corps) ; ou sort (+75 contact au corps à corps ou +73 contact à distance). *Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez un dé pour déterminer s'il porte un coup critique.
Dégâts* : *khopesh +5 loyal, de lumière et saint* (1d8+21/17–20) ; ou *coup à mains nues +5 acéré, loyal et vorpale* (2d12+16/19–20) ; ou selon sort. *Inflige toujours le maximum de dégâts (khopesh 29 points, mains nues 40 points).
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, châtiment du Mal (3 fois/jour, +11 à l'attaque et +60 aux dégâts), attaque à mains nues, déluge de coups, attaque étourdissante (20 fois/jour, DD 36), *ki* +3, paume vibratoire, renvoi des morts-vivants (paladin) 14 fois/jour (comme un Prê18), renvoi ou intimidation des morts-vivants 18 fois/jour.

Particularités : immunités divines, RD (54/+4), guérison accélérée (39), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 28,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, *détection du Mal*, grâce divine, *imposition des mains* (220 pv/jour), santé divine, aura de bravoure (bonus de moral de +8), *guérison des maladies* (6 fois/semaine), destrier de paladin doté de l'archétype céleste, esquive totale, sérénité (bonus de +2 contre les enchantements), chute ralentie (hauteur illimitée), pureté physique, plénitude physique (40 pv), envol du héron, esquive surnaturelle, corps de diamant, *pas chassé*, éternelle jeunesse, langues du soleil et de la lune, désertion de l'âme, perfection de l'être, RM 51, aura divine (28,5 km, DD 40).

Jets de sauvegarde* : Réf +65, Vig +65, Vol +72. *Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.

Caractéristiques : For 32, Dex 29, Con 29, Int 29, Sag 42, Cha 32.

Compétences* : Acrobaties +80, Concentration +98, Connaissance des sorts +78, Connaissances (géographie) +48, Connaissances (histoire) +48, Connaissances (mystères) +78, Connaissances (noblesse et royauté) +53, Connaissances (plans) +68, Connaissances (religion) +88, Détection +75, Diplomatie +102, Équilibre +70, Fouille +68, Intimidation +50, Perception auditive +65, Premiers secours +85, Psychologie +75, Saut +52, Sens de l'orientation +75, Scrutation +38. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.

Dons : Arme de prédilection (khopesh), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Emprise sur les morts-vivants, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Extension d'effet, Incantation rapide, Incantation statique, Maîtrise du critique (khopesh), Parade de projectiles, Puissance divine, Prestige, Science de l'initiative, Science de la lutte, Science du critique (khopesh), Science du combat à mains nues, Science du croc-en-jambe, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Vengeance divine, Vision aveugle sur 1,50 m.



Illus. de M. Mitchell

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Célérité divine, Domaine supplémentaire (Guerre), Domaine supplémentaire (Loi), Domaine supplémentaire (Soleil), Esquive divine, Frappe dévastatrice, Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Genèse divine, Guérison accélérée divine, Illumination divine, Immunité contre une énergie destructive (feu), Imposition de quête, Moine divin, Paladin divin, Possession de mortel, Protection divine, Sens des batailles, Sens surdéveloppé (vue), Tempête divine, Trait divin, Trait divin de zone, Vision divine.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; renvoie les morts-vivants avec un bonus de +2 au jet de renvoi et un bonus de +1d6 au jet d'efficacité ; lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; galvanise ses alliés, 19 fois/jour (bonus de moral de +2 pendant 11 rounds) ; renvoi suprême, 19 fois/jour.

Pouvoirs magiques. Rê-Horakhty utilise ces pouvoirs au niveau 29, à l'exception des sorts du Bien et de la Loi, qu'il lance au niveau 30. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 40 + niveau du sort. *Aide, apaisement des émotions, arme magique, arme spirituelle, aura sacrée, barrière de lames, bénédiction d'arme, bouclier de feu, bouclier de la Loi, champ de force, châtiment sacré, cercle magique contre le Chaos, cercle magique contre le Mal, colonne de feu, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien ou de la Loi uniquement), *couronne de gloire**, courroux de l'ordre, décret, détection du mensonge, destruction de mort-vivant, discours captivant, endurance aux énergies destructives, épée sainte, exigence, explosion de lumière, faveur divine, germes de feu, immobilisation de monstre, injonction suprême, lumière brûlante, métal brûlant, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir étourdissant, mot de pouvoir mortel, parole sacrée, panoplie magique, portail, protection contre le Chaos, protection contre le Mal, puissance divine, quête, rayon de gloire**, rayon de soleil, rejet du Chaos, rejet du Mal, sphère prismatique, tempête vengeresse.*

Sorts de prêtre (6/9/9/8/8/6 ; DD de base égal à 26 + niveau du sort).

Sorts de paladin (7/7/7/7 ; DD de base égal à 26 + niveau du sort).

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu supérieur, Rê-Horakhty obtient toujours le meilleur résultat possible aux jets de dés qu'il effectue (ce qui inclut, entre autres, les jets d'attaque, de dégâts, de caractéristique, de compétence et de sauvegarde). Il est immortel.

Perceptions. Rê-Horakhty entend, touche et sent à une distance de 28,5 kilomètres, et voit à une distance de 57 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 28,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans

l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 19 heures au maximum.

Perception des attributions. Rê-Horakhty ressent tous les actes entrepris par un souverain auquel il a accordé ses faveurs, les promesses de vengeance et les quêtes visant à anéantir un ennemi maléfique dix-neuf semaines avant et après que l'événement ait eu lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Rê-Horakhty peut utiliser les compétences Connaissances (géographie), Connaissances (histoire), Connaissances (mystères), Connaissances (noblesse et royauté), Connaissances (plans) ou Connaissances (religion) ou Diplomatie, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 30. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 20 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Rê-Horakhty est à même de créer des armes et armures magiques, mais également des objets qui exploitent la lumière, l'énergie positive ou les sorts des domaines de la Gloire et du Soleil.

ANUBIS



Le Juge des Morts
Dieu mineur
Symbole : chacal noir
Plan d'origine : les Champs de l'Offrande
Alignement : loyal neutre
Attributions : jugement, mort
Adorateurs : gardiens, embaumeurs, nécromanciens, moines
Alignements des prêtres : LM, LB, LN
Domaines : Loi, Magie, Repos éternel
Arme de prédilection : masse d'armes

Illus. de D. Cramer

Anubis ressemble à un humain doté de la tête et de la longue queue d'un chien ou d'un chacal. Une crinière de cheveux raides et noirs tombe sur ses épaules. Il est vêtu d'un pagne blanc qui s'arrête à la hauteur du genou, d'une cuirasse d'écailles d'apparat en or et de bracelets et brassards. Il porte généralement un sceptre ou une croix ansée. Il peut utiliser son pouvoir de Transformation pour adopter la forme d'un chacal.

Anubis est le fils d'Osiris et de Nephtys.

Dogme

Anubis guide les âmes des mortels décédés vers les salles du jugement, supervise leur pesée sur la balance de Maât et les protège durant leur voyage. De plus, il protège les cimetières des pilleurs de tombes et autres voleurs. Anubis aida sa mère Nephtys et sa tante Isis à momifier son père Osiris grâce à sa grande connaissance des herbes et des remèdes. C'est également un gardien des connaissances magiques, en particulier de celles qui sont liées à la nécromancie. En dépit de son savoir sur le sujet, il ne pardonne pas l'animation ou le contrôle des morts-vivants, à l'exception des momies que l'on laisse comme gardiens dans les tombes.

Les adeptes d'Anubis pratiquent une discipline rigoureuse afin de former leur esprit et leur intelligence, se préparant ainsi à leur voyage final en compagnie d'Anubis. Le Juge des Morts a peu de fidèles, mais on le vénère souvent pendant les funérailles durant lesquelles ses prêtres officient.

Clergé et temples

Les prêtres d'Anubis sont peu nombreux et pas particulièrement populaires en raison de l'étroite relation qu'ils entretiennent avec les enterrements et les nécropoles (cimetières). Ce ne sont pas tous des croque-morts émaciés, austères et intimidants, mais un certain nombre d'entre eux perpétuent le mythe pour que l'image demeure. Comme tous les autres disciples des divinités pharaoniques, les prêtres d'Anubis se rasent le crâne tandis que les prêtresses portent les cheveux longs. Ils s'habillent d'une robe blanche. La majorité du clergé est composée d'hommes.

Les temples d'Anubis s'élèvent toujours à côté d'un cimetière et suivent l'organisation générale des temples pharaoniques. On y trouve des chapelles funéraires, des salles réservées à l'embaumement et des entrepôts gardés dans lesquels sont stockées des connaissances magiques et sacrées.

ANUBIS

Prêtre 20/Magicien 15/Gardien du savoir 5
Extérieur de taille M
Rang divin : 6
Dés de vie : 20d8+140 (Extérieur), plus 20d8+140 (Prê), plus 15d4+105 (Mag), plus 5d4+35 (Gar) (820 pv)
Initiative : +7 (+7 Dex)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 53 (+7 Dex, +6 divin, +19 naturelle, +10 parade, +1 secret de l'esquive)
Attaques : *masse d'armes lourde +5 de destruction et loyale* (+59/+54/+49/+44 corps à corps) ; ou sort (+54 contact au corps à corps ou +53 contact à distance)
Dégâts : *masse d'armes lourde +5 de destruction et loyale* (1d8+17/x2) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants 17 fois/jour.
Particularités : immunités divines, RD (41/+4), résistance au feu (26), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 9 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (chiens), savoir +16, secrets des gardiens du savoir (secret de l'esquive, un don, un sort en bonus du 2e niveau), RM 38, aura divine (180 m, DD 26).
Jets de sauvegarde : Réf +45, Vig +45, Vol +56.
Caractéristiques : For 26, Dex 25, Con 25, Int 32, Sag 43, Cha 30.
Compétences : Alchimie +67, Concentration +73, Connaissance des sorts +77, Connaissances (histoire) +57, Connaissances (morts-vivants) +77, Connaissances (mystères) +79, Connaissances (nature) +57, Connaissances (noblesse et royauté) +57, Connaissances (plans) +57, Connaissances (religion) +77, Décryptage +47, Détection +54, Diplomatie +48, Fouille +27, Premiers secours +64, Perception auditive +54, Profession (herboriste) +62, Profession (scribe) +62, Psychologie +42, Scrutation +77, Utilisation d'objets magiques +36.
Dons : Attaque en puissance, Augmentation d'intensité, Contact magique à distance, Création d'objets merveilleux, Création de baguettes magiques, Création de bâtons magiques, Création de sceptres magiques, Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Emprise sur les morts-vivants, Extension d'effet, Extension de durée, Extension de portée, Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique, Maîtrise des sorts, Puissance divine, Quintessence des sorts, Sort consacré, Sort persistant, Talent (Connaissances [mystères]), Vengeance divine, Vigilance, Volonté de fer.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Animation de gardien de temple (pouvoir divin saillant unique, cf. ci-dessous), Don de la vie, Guide des âmes (pouvoir divin saillant unique, cf. ci-dessous), Maîtrise de la magie profane, Modification de forme, Modification de taille, Pouvoir de vie et de mort, Transformation.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; utilise les objets activés par une fin d'incantation ou le potentiel magique de leur utilisateur comme un Mag30 ; *caresse mortelle*, 6 fois/jour (lancez 20d6 ; si le total dépasse le nombre de pv de la cible, cette dernière meurt).

Pouvoirs magiques. Anubis use de ces pouvoirs au niveau 16, à l'exception des sorts de la Loi, qu'il lance au niveau 17. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 26 + niveau du sort. *Apaisement des émotions, aura indétectable de Nystul, bouclier de la Loi, cercle magique contre le Chaos, communication avec les morts, convocation de monstres IX* (en qualité de sort de la Loi uniquement)*, courroux de l'ordre, décret, destruction, disjonction de Mordenkainen, dissipation de la magie, exécution, identification, immobilisation de monstre, mort des morts-vivants, perception de la mort, plainte d'outre-tombe, préservation des morts, protection contre la mort, protection contre le Chaos, protection contre les sorts, rejet du Chaos, protection naturelle, renvoi des sorts, résistance à la magie, transfert de sorts, zone d'antimagie.*

Sorts de prêtre (6/10/10/10/10/9/8/8/8/7 ; DD de base égal à 26 + niveau du sort).

Sorts de magicien (4/7/8/7/6/6/6/6/5/5 ; DD de base égal à 21 + niveau du sort).

Animation de gardien de temple (pouvoir divin saillant unique). Anubis peut animer tout objet se trouvant dans une tombe qu'il est capable de percevoir, sans limite de taille. Autrement, ce pouvoir fonctionne comme une *animation d'objets*.

Guide des âmes (pouvoir divin saillant unique). Anubis peut empêcher toute âme de retourner dans son corps quand un prêtre tente de rappeler un personnage à la vie.

Possessions. Anubis possède une *croix ansée véritable*, un objet de 30 centimètres de long fait d'une pierre bleue brillante, qui peut lancer un sort de *résurrection suprême* lorsqu'il touche les restes d'une créature. Toute créature dénuée de rang divin qui porte la main sur cette croix subit les effets d'un sort de *flétrissure* bonifié par les dons Extension d'effet et Quintessence des sorts (300 points de dégâts, Vigueur DD 32, dégâts réduits de moitié).

Niveau de lanceur de sorts : 25. *Poids* : 6 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu mineur, Anubis peut faire 10 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Anubis voit, entend, touche et sent dans un rayon de 9 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 9 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à cinq endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 6 heures au maximum.

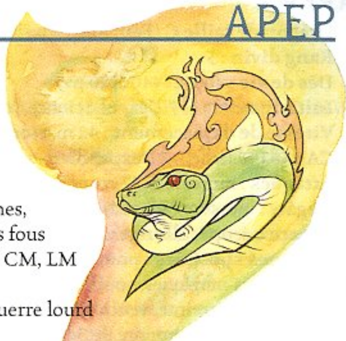
Perception des attributions. Anubis ressent automatiquement le scellement ou la profanation d'une tombe, et est au courant de tout *rappel à la vie* ou autre sort similaire lancé sur des fidèles d'une divinité pharaonique.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Anubis peut utiliser Connaissance des sorts, Connaissances (histoire), Connaissances (morts-vivants), Connaissances (mystères), Connaissances (nature), Connaissances (noblesse et royauté), Connaissances (plans), Connaissances (religion), Premiers Secours, Profession (herboriste) ou Profession (scribe), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 20. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 5 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Anubis peut créer n'importe quel type d'objet magique tant que le prix de vente de celui-ci ne dépasse pas 30 000 po.



APEP



Demi-dieu
Symbole : serpent enflammé
Plan d'origine : les Douze Heures de la Nuit
Alignement : neutre mauvais
Attributions : mal, feu, serpents
Adorateurs : créatures reptiliennes, dragons maléfiques, adorateurs fous
Alignements des prêtres : NM, CM, LM
Domaines : Feu, Mal, Reptiles
Arme de prédilection : pic de guerre lourd

Apep est une créature mauvaise des enfers, un ennemi des dieux et parfois un allié de Seth. Dans la mythologie pharaonique, c'est l'incarnation du Mal. Apep a l'apparence d'un serpent géant de 30 mètres de long. Il est servi par des hordes de démons, dont la plupart partagent ses particularités serpentines et féroces.

Dogme

Apep est vilipendé et non vénéré dans les temples du panthéon pharaonique. Officiellement – c'est-à-dire selon les prêtres de Rê-Horakhty et des autres divinités –, Apep n'a ni adorateurs ni temples, et aucun autre credo que la destruction et le Mal.

Les fous, les individus corrompus et les âmes maléfiques qui se consacrent à Apep sont d'accord sur ce point, du moins en partie. Il n'a pas d'autre credo que la destruction : la destruction de tous les dieux pharaoniques, de leurs temples, de leurs prêtres, de leurs adorateurs et même du monde qu'ils ont créé et des créatures qui l'habitent. Les adorateurs d'Apep, qui sont plus nombreux que les prêtres des autres dieux aimeraient le faire croire aux masses, ne veulent pas d'un monde dominé par le Mal. Ils veulent la fin du monde.

Clergé et temples

Les prêtres humains d'Apep ne portent aucun symbole impie qui pourrait les identifier, pas plus qu'ils ne se rasent la tête ou portent les vêtements des autres prêtres du panthéon. En apparence, ce sont des citoyens ordinaires, des gens du peuple, des experts, des guerriers, des roublards, des magiciens ou des membres de n'importe quelle classe, sauf de celle de prêtre. Ils se rencontrent en secret uniquement, dans des caves dépourvues de fenêtres, sous le couvert de l'obscurité et à l'abri d'huis fermés à clé et barrés. Toute rumeur traitant de leurs activités leur vaudrait le courroux des autorités et des agents des autres divinités pharaoniques, ce qui explique qu'ils entretiennent le secret le plus total.

Apep possède également quelques prêtres dans les rangs des créatures maléfiques, surtout serpentines, comme les nagas, les dragons, et les yuan-tis. Parmi elles, ces prêtres font étalage de leur position et de leurs pouvoirs. Ils bâtissent souvent des temples élaborés, même s'ils sont dissimulés aux yeux des humains, dans de profonds déserts ou loin dans les montagnes. D'ordinaire, ces structures sont couvertes de motifs représentant des serpents et des formes serpentines.

Illus. de S. Wood & D. Cramer

APEP

Dragon de taille C (Feu, Mal)
Rang divin : 5
Dés de vie : 40d12+440 (920 pv)
Initiative : +11 (+7 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 42 m, escalade 21 m.
CA : 66 (–8 taille, +7 Dex, +5 divin, +45 naturelle, +7 parade)
Attaques : morsure (+52 corps à corps)
Dégâts : morsure (4d6+22/19–20)
Espace occupé/allonge : 12 m x 24 m/4,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, souffle (feu, cône de 30 m, DD 31), constriction (4d6+22), étreinte, venin (DD 31 ; dégâts initiaux et secondaires, affaiblissement temporaire de 3d6 points de Constitution).
Particularités : immunités divines, RD (40/+4), résistance au froid (25), comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 7,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, vision dans le noir, créature du Feu, RM 37, aura divine (15 m, DD 22).
Créature du Feu : immunisé contre les dégâts de feu, le froid lui inflige des dégâts doublés sauf si un jet de sauvegarde visant à réduire les dégâts de moitié est autorisé, auquel cas il subit la moitié des dégâts sur un succès et le double sur un échec.
Jets de sauvegarde : Réf +34, Vig +38, Vol +34.
Caractéristiques : For 40, Dex 25, Con 33, Int 24, Sag 24, Cha 24.
Compétences : Bluff +52, Connaissance des sorts +52, Connaissances (mystères) +52, Connaissances (plans) +52, Connaissances (religion) +52, Déplacement silencieux +32, Détection +54, Diplomatie +56, Discrétion +16, Escalade +28, Fouille +52, Intimidation +54, Langage secret +54, Perception auditive +54, Psychologie +52.
Dons : Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Science du critique (morsure), Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Vigilance.



Illustration de B. Snoddy & J. Norman

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation.

Pouvoirs divins saillants. Blessure sanglante, Communication avec des créatures (serpents, animaux et monstres primitifs serpentins), Contrôle de créatures (serpents), Maîtrise divine du Feu, Modification de forme, Modification de taille.

Pouvoirs de domaines. Renvoi ou destruction des créatures de l'eau, et intimidation ou contrôle des créatures du feu, 10 fois/jour ; lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; intimidation ou contrôle des créatures reptiliennes et des serpents, 10 fois/jour.

Pouvoirs magiques. Apep use de ces pouvoirs au niveau 15, à l'exception des sorts de la Loi, qu'il lance au niveau 16. Le DD des jets sauvegarde est égal à 22 + niveau du sort. *Aura infernale, blasphème, bouclier de feu, cercle magique contre le Bien, changement de forme, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Mal uniquement), *création de mort-vivant, croissance animale* (serpents et autres reptiles uniquement), *empoisonnement, flammes, germes de feu, hypnose des animaux* (serpents et autres reptiles uniquement), *mains brûlantes, mauvais œil, métamorphose animale* (serpents et autres reptiles uniquement), *morsure magique, morsure magique aggravée, mort rampante, mur de feu, nuage incendiaire, nuée d'élémentaires* (en qualité de sort de feu uniquement), *profanation, rejet du Bien, protection contre le Bien, résistance aux énergies destructives* (en qualité de sort de feu ou de froid uniquement), *ténèbres maudites, tempête de feu.*

Autres pouvoirs divins

En qualité de demi-dieu, tout résultat de 1 qu'obtient Apep aux jets d'attaque et de sauvegarde est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Apep voit (en usant de vision normale ou de vision dans le noir), entend, touche et sent dans un rayon de 7,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 7,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à deux endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 5 heures au maximum.

Perception des attributions. Apep ressent sur-le-champ tout événement affectant au moins mille serpents ou créatures reptiliennes, et tout feu affectant au moins mille créatures.

Création d'objets magiques. Apep est capable de créer tout parchemin, baguette, ou potion contenant un sort du domaine du Feu, ainsi que des armes de feu et de feu intense, à condition toutefois que leur prix de vente ne dépasse pas 4 500 po.

BASTET

Déesse mineure
Symbole : chat
Plan d'origine : la Barque Solaire (mont Bakhau)
Alignement : chaotique bon
Attributions : chats, vengeance, protection, châtiment
Adorateurs : mères, défenseurs, combattants, barbares, rôdeurs, elfes
Alignements des prêtres : NB, CB, CN
Domaines : Chaos, Destruction, Force, Guerre, Protection
Arme de prédilection : griffes de tigre



Bastet est une divinité à tête de chat dont les attributions regroupent la protection (comme une mère protège ses enfants), le châtiment des criminels et les chats. Elle a l'aspect d'une humaine à la peau sombre dotée d'une tête de chat, mais elle peut utiliser son pouvoir de Transformation pour prendre la forme d'un félin de n'importe quel type et de n'importe quelle taille. Bastet est une divinité farouche. Elle accorde d'immenses faveurs à ceux qu'elle aime, mais quand elle est en colère, sa fureur ne connaît pas de limites. Elle est l'ennemie implacable de Seth et Apep.

Bien qu'il soit indiqué que le plan d'origine de Bastet est la Barque Solaire, elle réside en fait sur le mont Bakhau, à l'est des confins du monde. Cette montagne mythique se trouve sur le chemin céleste de la Barque Solaire, au-dessus de la caverne par laquelle elle émerge du monde des Douze Heures de la Nuit à chaque aube. Tous les matins, Bastet descend de son palais pour combattre Apep, sécurisant le passage de la barque hors des enfers.

Bastet est l'une des filles de Rê-Horakhty et elle est l'épouse de Ptah.

Dogme

Le fait d'associer Bastet à un dogme est presque contradictoire. C'est une divinité chaotique et souvent capricieuse, qui n'exige aucune adhésion stricte à des préceptes religieux. En règle générale, elle favorise la vie et la liberté, défendant la valeur de la vie mortelle, les belles choses et la liberté dans un système de lois oppressif. Bastet hait le Mal, en particulier Apep et ses adorateurs, et les gens qui vénèrent la déesse partagent son inimitié.

Clergé et temples

Les prêtres de Bastet, comme les autres prêtres du panthéon pharaonique, portent une robe blanche et se rasent le crâne quand ce sont des hommes. Ils sont chargés de rester vigilants quant aux forces du Mal, comme un chat qui veille à ce que la vermine n'envahisse pas la maison. Au sein du pharaonique, ils constituent la voix du peuple. Ils sont tellement obsédés par la royauté et la bonne organisation du gouvernement qu'ils en oublient parfois ceux qu'ils servent. Beaucoup des prêtres de Bastet sont des femmes.

L'organisation des temples de la déesse se conforme à celle de la plupart des temples pharaoniques. Bastet est également vénérée dans d'innombrables petits sanctuaires et autels domestiques. Grâce à son influence, les chats occupent une place particulière dans la culture pharaonique. Ainsi, ceux qui maltraitent les chats risquent fort de s'attirer le courroux de la déesse.



Illus. de D. Cramer & A. Swekel

BASTET

Prêtre 10/Guerrier 20/Illusionniste 10
Extérieur de taille M
Rang divin : 8
Dés de vie : 20d8+160 (Extérieur), plus 10d8+80 (Prê), plus 20d10+160 (Gue), plus 10d4+80 (Ill) (960 pv)
Initiative : +21 (+17 Dex, +4 science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 65 (+17 Dex, +8 divin, +21 naturelle, +9 parade)
Attaques : 2 griffes (+65 corps à corps), morsure (+63 corps à corps) ; ou sort (+58 contact au corps à corps ou +65 contact à distance)
Dégâts : griffes (1d4+10), morsure (1d6+5) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, éventration (2d6), renvoi des morts-vivants 12 fois/jour.
Particularités : immunités divines, RD (43/+4), résistance au feu (28), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 12 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (félins), RM 40, aura divine (240 m, DD 27).
Jets de sauvegarde : Réf +57, Vig +48, Vol +48.
Caractéristiques : For 30, Dex 44, Con 26, Int 28, Sag 26, Cha 29.
Compétences : Acrobaties +57, Concentration +36, Connaissance des sorts +37, Connaissances (nature) +47, Connaissances (religion) +47, Déplacement silencieux +57, Détection +58, Diplomatie +29, Discrétion +65, Dressage +67, Empathie avec les animaux +37, Équilibre +67, Équitation (cheval) +27, Escalade +68, Évasion +50, Perception auditive +48, Premiers secours +46, Psychologie +46, Saut +70, Scrutation +27, Sens de la nature +46, Sens de l'orientation +36.
Dons : Arme de prédilection (griffes), Arme de prédilection (morsure), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques multiples, Attaques réflexe, Botte secrète (griffes), Botte secrète (morsure), Combat en aveugle, Course, École renforcée (Illusion), École supérieure (Illusion), Écriture de parchemins, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique, Maîtrise du critique (griffes), Maîtrise du critique (morsure), Pied léger, Pistage, Science de l'initiative, Science du critique (griffes), Science du critique (morsure), Science du croc-en-jambe, Science du désarment, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (griffes), Spécialisation martiale (morsure), Succession d'enchaînements, Vigilance.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Arme tueuse (créatures reptiliennes), Célérité divine, Communication avec des créatures (félins), Contrôle de créatures (félins), Domaine supplémentaire (Force), Domaine supplémentaire (Guerre), Maîtrise divine des batailles, Modification de forme, Modification de taille, Transformation.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; châtiment, 8 fois/ jour (une attaque de corps à corps bénéficie d'un bonus de +4 à l'attaque et d'un bonus de +10 aux dégâts) ;

exploit physique, 8 fois/jour (bonus d'altération de +10 en For pendant 1 round) ; *protection divine*, 8 fois/jour (confère au prochain jet de sauvegarde du sujet un bonus de résistance de +10, durée maximale 1 heure).

Pouvoirs magiques. Bastet use de ces pouvoirs niveau 18, à l'exception des sorts du Chaos, qu'elle lance au niveau 19. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 26 + niveau du sort. *Animation d'objets, arme magique, arme spirituelle, barrière de lames, blessure critique, blessure légère, cercle de douleur, cercle magique contre la Loi, colonne de feu, champ de force, contagion, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Chaos uniquement), *désintégration, endurance aux énergies destructives, esprit impénétrable, force du colosse, force de taureau, fracassement, immunité contre les sorts, implosion, main broyeuse de Bigby, manteau du Chaos, marteau du Chaos, mise à mal, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir étourdissant, mot de pouvoir mortel, panoplie magique, parole du Chaos, peau de pierre, poigne de Bigby, poing de Bigby, protection d'autrui, protection contre les énergies destructives, protection contre la Loi, puissance divine, rejet de la Loi, résistance à la magie, sanctuaire, sphère prismatique, tremblement de terre, zone d'antimagie.*

Éventration (Ext). Si Bastet réussit deux attaques de griffes sur un adversaire au cours du même round, elle lui déchire violemment l'abdomen, occasionnant automatiquement 2d6 points de dégâts supplémentaires à sa victime.

Sorts de prêtre (6/7/7/6/6/4 ; DD de base égal à 18 + niveau du sort).

Sorts de magicien (5/8/7/6/6/5 ; DD de base égal à 19 + niveau du sort, 23 + niveau du sort en ce qui concerne les illusions). Écoles proscrites : Divination et Nécromancie.

Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse mineure, Bastet peut faire 10 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, elle est immortelle.

Perceptions. Bastet voit, entend, touche et sent dans un rayon de 12 kilomètres. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 12 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à cinq endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 8 heures au maximum.

Perception des attributions. Bastet ressent automatiquement tout événement affectant au moins cinq cents félins ou mères, et toute bataille impliquant au moins cinq cents combattants.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Bastet peut utiliser Détection, Discrétion, Équilibre ou Perception auditive, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 20. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 5 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Bastet est à même de créer n'importe quelle arme magique, tant que le prix de vente de celle-ci ne dépasse pas 30 000 po.

BÈS



Dieu mineur
Symbole : icône de la divinité
Plan d'origine : plan Matériel
Alignement : chaotique neutre
Attributions : chance, musique, protection
Adorateurs : roublards, joueurs
Alignements des prêtres : CB, CN, CM
Domaines : Chance, Duperie, Protection
Arme de prédilection : épée courte

Le grotesque mais joyeux Bès ressemble à un humain rabougri, au corps rond et aux jambes arquées, d'environ 1,20 m. Il arbore une barbe broussailleuse et une queue, et il porte une peau de panthère. C'est le dieu de la chance et le protecteur des parturientes. On dit qu'il est si laid que son visage fait fuir les esprits maléfiques. Du coup, beaucoup d'adorateurs du panthéon pharaonique gardent des statues de Bès dans leur maison pour se protéger du mauvais sort.

Bès est l'époux d'Hathor, qui partage son intérêt pour la musique et la chance.



Illus. de D. Cramer & M. Mitchell

Dogme

Plus encore que Bastet, Bès est une divinité chaotique qui se soucie bien peu du dogme. Il aime le jeu, et les joueurs bénissent et maudissent alternativement son nom, selon leur fortune. Il adore aussi les petits enfants. Les gens croient que le sourire inattendu d'un bébé est une indication de la présence invisible de Bès qui fait des grimaces que seul le nourrisson peut voir. Presque tout le monde invoque Bès à un moment ou à un autre pour appeler la chance, et le dieu n'a que faire de la morale et de l'éthique de ceux qui l'implorent. Il agit sur des coups de tête, accordant la bonne fortune quand cela lui plaît et se délectant comme un enfant des cadeaux qu'on lui fait.

Clergé et temples

Bès a peu de prêtres malgré sa popularité au sein du peuple. Ils ont souvent la réputation d'être des garnements et des fripouilles, évitant les postes à responsabilités ou respectables, et faisant des farces et des tours aux gens drapés dans leur propre suffisance. On ne les considère pas comme des membres de la classe des prêtres et ils ne portent pas les robes traditionnelles de ceux-ci. Ils s'habillent et agissent habituellement comme les gens du peuple qu'ils servent. La plupart de ces prêtres sont des hommes.

Bès ne dispose d'aucun temple formel, pas plus qu'il ne propose le moindre rituel d'adoration. On le vénère chez soi, près de l'autel familial, et plus officiellement dans les salles de jeu, les tavernes et les sanctuaires que l'on trouve au bord des routes.

BÈS

Roublard 20/Barde 20
Extérieur de taille P
Rang divin : 7
Dés de vie : 20d8+160 (Extérieur), plus 20d6+160 (Rou), plus 20d6+160 (Bard) (880 pv)
Initiative : +15 (+11 Dex, +4 science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 15 m
CA : 65 (+1 taille, +11 Dex, +7 divin,+ 20 naturelle, +16 parade)
Attaques : *épée de bonne fortune +4 dansante* (+64/+59/+54/+49 corps à corps) ; ou sort (+55 contact au corps à corps ou +59 contact à distance)
Dégâts : *épée de bonne fortune +4 dansante* (1d6+14/19–20/x2) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, attaque handicapante, attaque sournoise (+10d6), opportunisme.
Particularités : immunités divines, RD (42/+4), résistance au feu (27), comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 10,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, savoir bardique +29, musique de barde 24 fois/jour (contre-chant, *fascination*, inspiration, encouragement, inspiration héroïque, *suggestion*), esquive totale, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille, bonus de +4 contre les pièges), roulé-boulé, esquive surnaturelle, RM 39, aura divine (210 m, DD 33).
Jets de sauvegarde : Réf +53, Vig +48, Vol +47
Caractéristiques : For 25, Dex 33, Con 27, Int 29, Sag 25, Cha 43.
Compétences : Acrobaties +58, Bluff +83, Connaissances (religion) +36, Contrefaçon +56, Crochetage +38, Désamorçage/sabotage +56, Déguisement +83, Déplacement silencieux +78, Détection +56, Diplomatie +87, Discrétion +82, Équilibre +70, Estimation +66, Évasion +78, Intimidation +25, Perception auditive +76, Psychologie +54, Renseignements +83, Représentation +83, Saut +16, Vol à la tire +80.
Dons : Arme de prédilection (épée courte), Arme en main, Attaque éclair, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Botte secrète (épée courte), Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Musica addititius, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du croc-en-jambe, Science du désarment, Souplesse du serpent, Sort déguisé, Touche-à-tout, Vigilance, Vision aveugle 1,50 m.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Éloquence divine, Immunité contre une énergie destructive (son), Modification de taille, Pouvoir de la chance, Protection divine, Protection divine de zone, Résistance aux énergie destructives augmentée (son), Roublard divin.

Pouvoirs de domaines. Peut rejouer un jet de dés, 7 fois/jour ; *protection divine*, 7 fois/jour (confère au prochain jet de sauvegarde du sujet un bonus de résistance de +7, durée maximale 1 heure).

Pouvoirs magiques. Bès use de ces pouvoirs au niveau 18. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 34 + niveau du sort. *Aide, annulation d'enchantement, antidétection, arrêt du temps, aura sacrée, bouclier entropique, champ de force, changement d'apparence, confusion, double illusoire, écran, esprit impénétrable, immunité contre les sorts, invisibilité, leurre, liberté de mouvement, métamorphose universelle, miracle, protection contre les énergies destructives, protection d'autrui, renvoi des sorts, résistance à la magie, sanctuaire, sphère prismatique, zone d'antimagie.*

Sorts de barde (4/8/8/8/8/7/7 ; DD de base égal à 26 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, hébétement, manipulation à distance, prestidigitation, réparation, résistance* ; 1er – *charme-personne, repli expéditif, serviteur invisible, sommeil, ventriloquie* ; 2e – *image imparfaite, image miroir, invisibilité, suggestion, ténèbres* ; 3e – *clignotement, confusion, dissipation de la magie, émotion, mur de vent* ; 4e – *cri, invisibilité suprême, modification de mémoire, lueur d'arc-en-ciel, porte dimensionnelle* ; 5e – *brume mentale, cercle de guérison, double illusoire, leurre, songe* ; 6e – *image permanente, mauvais œil, rapidité de groupe, suggestion de groupe.*

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu mineur, Bès peut faire 10 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Bès voit, entend, touche et sent dans un rayon de 10,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 10,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à cinq endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 7 heures au maximum.

Perception des attributions. Bès ressent automatiquement toute femme en train d'accoucher et tout jeu de hasard. Il est également capable de ressentir toute représentation musicale qui est écoutée par au moins cinq cents personnes.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Bès peut utiliser Bluff, Déguisement ou Discrétion, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 20. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 5 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Bès est à même de créer n'importe quel objet magique conférant un bonus de chance, tant que le prix de vente de celui-ci ne dépasse pas 30 000 po.

HATHOR

Déesse mineure
Symbole : tête de vache sur fond de disque lunaire
Plan d'origine : les Champs de l'Offrande
Alignement : neutre bon
Attributions : amour, musique, danse, lune, destin, maternité
Adorateurs : artistes, musiciens, mères, amants
Alignements des prêtres : LB, NB, CB
Domaines : Bien, Chance, Communauté
Arme de prédilection : épée longue



Illus. de D. Cramer

Hathor la bienfaitrice a l'aspect d'une humaine à tête de vache, ou bien d'une humaine simplement dotée des oreilles et des cornes d'une vache, ou encore d'une grande vache. Il s'agit de la divinité de la musique et de la danse, des arts et de l'inspiration. Ses vastes attributions comprennent également l'amour et la maternité, la lune et le destin.

Hathor est l'une des filles de Rê-Horakhty et l'épouse de Bès.

Dogme

Les préceptes fondamentaux d'Hathor commandent aux gens de profiter de la vie et de tous ses bons aspects – beauté, art, musique, amour et famille. Les prêtres d'Hathor apprennent que toutes ces choses sont des présents divins, offerts pour être appréciés et protégés. Il n'y a aucun mal à jouir de ces bénédictions fort simples ; par contre, il est mal de les refuser à autrui ou de les détruire.

Clergé et temples

Les prêtres d'Hathor portent les robes blanches communes à l'ensemble du clergé pharaonique et se rasent le crâne dans le cas des hommes. Ce sont souvent des artistes, compétents dans les arts visuels, la danse ou la musique, ou parfois les trois. Ils se livrent à des danses rituelles en l'honneur d'Hathor, créent des œuvres afin de décorer ses temples, cherchent à inspirer leurs semblables et interprètent les rêves qu'ils croient être l'inspiration de la déesse. Il y a autant d'hommes que de femmes parmi eux.

Les temples d'Hathor sont largement répandus sur les terres ou le panthéon pharaonique est vénéré.

HATHOR

Barde 20/Prêtre 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 8

Dés de vie : 20d8+160 (Extérieur), plus 20d6+160 (Bard), plus 20d8+160 (Prê) (920 pv)

Initiative : +13 (+9 Dex, +4 science de l'initiative)

Vitesse de déplacement : 18 m

CA : 64 (+9 Dex, +8 divin, +21 naturelle, +16 parade)

Attaques : *épée longue +4 gardienne et sainte* (+60/+55/+50/+45 corps à corps) ; ou sort (+56 contact au corps à corps ou +57 contact à distance)

Dégâts : *épée longue +4 gardienne et sainte* (1d8+16/19–20) ; ou selon sort

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants 23 fois/jour.

Particularités : immunités divines, RD (43/+4), résistance au feu (28), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 12 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, savoir bardique +29, musique de barde 28 fois/jour (contrechant, *fascination*, inspiration, encouragement, inspiration héroïque, *suggestion*) portée de 12 km, RM 40, aura divine (240 m, DD 34).

Jets de sauvegarde : Réf +49, Vig +50, Vol +50.

Caractéristiques : For 26, Dex 29, Con 26, Int 29, Sag 30, Cha 43.

Compétences : Artisanat (poterie) +77, Artisanat (tissage) +77, Concentration +36, Connaissance des sorts +77, Connaissances (folklore local) +57, Connaissances (histoire) +57, Connaissances (mystères) +77, Connaissances (noblesse et royauté) +57, Connaissances (religion) +77, Détection +40, Diplomatie +86, Dressage +44, Empathie avec les animaux +44, Perception auditive +60, Premiers secours +58, Profession (sage-femme) +78, Représentation +84, Renseignements +74, Scrutation +37.

Dons : Attaque éclair, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Emprise sur les morts-vivants, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Musica addititius, Science de l'initiative, Science du désarment, Sort déguisé, Souplesse du serpent, Talent (Représentation), Vengeance divine, Vigilance, Vigueur surhumaine.



Illus. de W. Reynolds

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Appel de créatures (bétail céleste ; utilisez les caractéristiques du bison), Barde divin, Don de la vie, Genèse d'objet, Modification de forme, Modification de taille, Représentation irrésistible, Talent divin (Représentation), Transformation.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; peut rejouer un jet de dés, 8 fois/jour ; *apaisement des émotions*, 8 fois/jour.

Pouvoirs magiques. Hathor use de ces pouvoirs au niveau 18, à l'exception des sorts du Bien, qu'elle lance au niveau 19. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 34 + niveau du sort. *Aide, annulation d'enchantement, aura sacrée, barrière de lames, bénédiction, bouclier entropique, châtiment sacré, cercle magique contre le Mal, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien uniquement), *double illusoire, festin des héros, guérison suprême de groupe, liberté de mouvement, lien télépathique de Rary, miracle, parole sacrée, prière, protection d'autrui, protection contre le Mal, protection contre les énergies destructives, rapport, refuge, rejet du Mal, renvoi des sorts.*

Sorts de barde (4/8/8/8/8/7/7 ; DD de base égal à 26 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, ouverture/fermeture, réparation, résistance* ; 1er – *charme-personne, hypnotisme, protection contre le Mal, soins légers, sommeil* ; 2e – *détection de pensées, force de taureau, localisation d'objet, lumière du jour, ralentissement du poison* ; 3e – *cercle magique contre le Mal, charme-monstre, clairaudience/clairvoyance, dissipation de la magie, émotion* ; 4e – *immobilisation de monstre, localisation de créature, mythes et légendes, neutralisation du poison, soins critiques* ; 5e – *cercle de guérison, contrôle de l'eau, dissipation suprême, mirage, songe* ; 6e – *contrôle du climat, quête, scrutation ultime, suggestion de groupe.*

Sorts de prêtre (6/9/9/8/8/8/7/6/6/6 ; DD de base égal à 20 + niveau du sort).

Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse mineure, Hathor peut faire 10 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, elle est immortelle.

Perceptions. Hathor voit, entend, touche et sent dans un rayon de 12 kilomètres. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 12 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à cinq endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 8 heures au maximum.

Perception des attributions. Hathor ressent automatiquement chaque représentation de musique ou de danse à laquelle assistent au moins cinq cents personnes.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Hathor peut n'importe quelle compétence d'Artisanat, même si elle ne la connaît pas, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 20. Elle peut également utiliser la compétence Représentation au prix d'une action libre, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 28. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 5 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Hathor est à même de créer n'importe quel instrument de musique ou objet artistique magique tant que le prix de vente de celui-ci ne dépasse pas 30 000 po.

IMHOTEP



Demi-dieu
Symbole : pyramide à degrés
Plan d'origine : les Champs de l'Offrande
Alignement : neutre bon
Attributions : artisanats, médecine
Adorateurs : scientifiques, architectes, médecins
Alignements des prêtres : CB, LB, NB
Domaines : Connaissance, Guérison, Habileté
Arme de prédilection : bâton

Imhotep est le seul mortel ayant accédé au rang de divinité au sein du panthéon pharaonique. C'était le conseiller des rois, l'architecte de plusieurs pyramides et un parangon de connaissances, qui devint le dieu de la guérison et de la science. Il a l'apparence d'un humain normal habillé d'une robe blanche et portant un bâton. Au titre de mortel élevé au rang de divinité, il n'a pas de dés de vie d'Extérieur comme les autres membres du panthéon.

Dogme

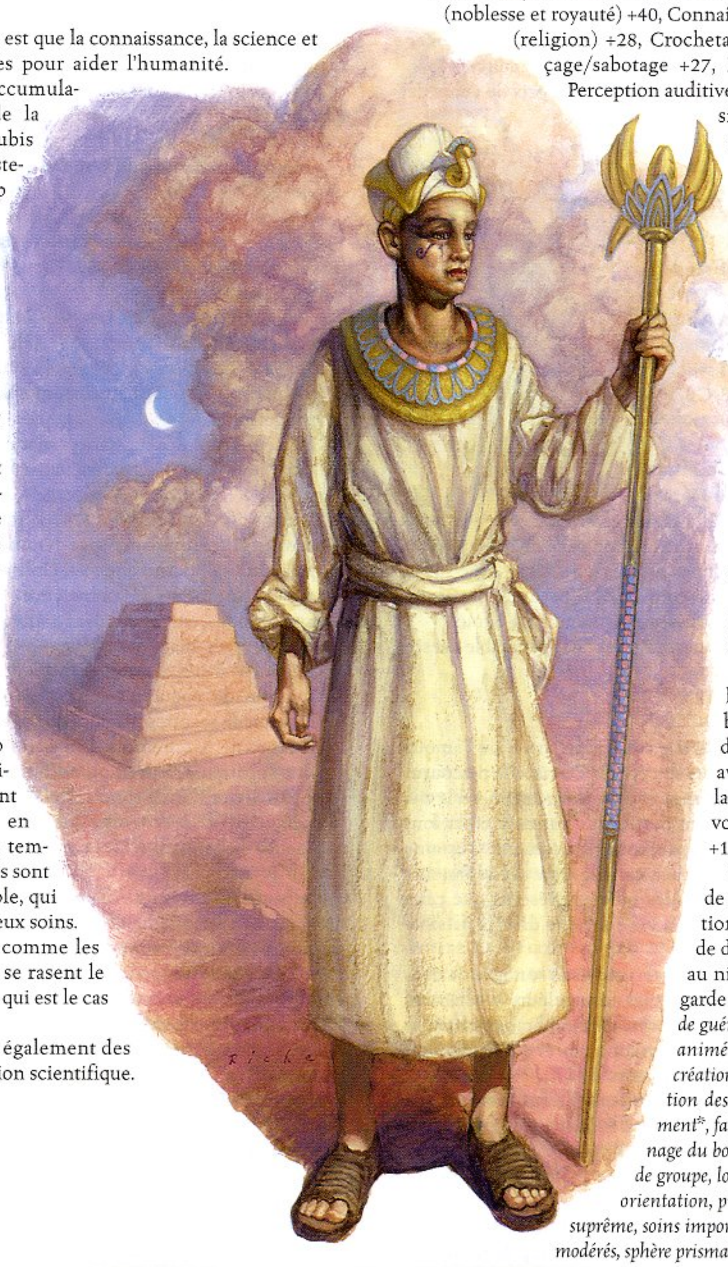
La clé de la doctrine d'Imhotep est que la connaissance, la science et la magie doivent être utilisées pour aider l'humanité. Tandis que Thot préconise l'accumulation de savoir par amour de la connaissance, tandis qu'Anubis protège les secrets de l'herboristerie et de la magie, Imhotep insiste sur le fait que la connaissance n'est utile que si elle est utilisée, sachant qu'elle doit l'être pour le bien de tous. Même s'il n'est pas le dieu de la magie, sa doctrine s'applique à la magie aussi bien qu'à la science de l'ingénierie. L'usage normal de la magie, c'est d'aider les autres, pas de leur nuire.

S'il n'est pas explicitement pacifiste, Imhotep insiste beaucoup plus sur la guérison que sur la guerre, ce qui constitue un contraste saisissant avec les autres divinités pharaoniques.

Clergé et temples

Les prêtres d'Imhotep sont souvent des guérisseurs pacifiques qui œuvrent à l'amélioration de l'humanité. Beaucoup touchent aux sciences, en particulier à l'architecture, et servent d'architectes et d'ingénieurs en chef pour la construction des temples des autres dieux. Ces prêtres sont très populaires au sein du peuple, qui compte sur eux pour de nombreux soins. Ils portent une robe blanche, comme les autres prêtres du panthéon, et se rasent le crâne si ce sont des hommes, ce qui est le cas de la plupart d'entre eux.

Les temples d'Imhotep sont également des hôpitaux et des centres d'érudition scientifique.



Illus. de D. Cramer & D. Riche

IMHOTEP

Expert 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 1
Dés de vie : 20d6+140 (260 pv)
Initiative : +7 (+7 Dex)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 26 (+7 Dex, +1 divin, +1 naturelle, +7 parade)
Attaques : *bâton +3 de destruction et de rapidité* [extrémité de rapidité] (+25/+25/+20/+15 corps à corps) ; *bâton +3 de destruction et de rapidité* [extrémité de destruction] (+25/+20 corps à corps)
Dégâts : *bâton +3 de destruction et de rapidité* (1d6+10, plus 1d6+6)
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD (36/+4), résistance au feu (21), incantation des sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 1,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, RM 33, aura divine (3 m, DD 18).
Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +14, Vol +23.
Caractéristiques : For 24, Dex 24, Con 24, Int 43, Sag 31, Cha 25.
Compétences : Alchimie +27, Artisanat (calligraphie) +40, Artisanat (maçonnerie) +40, Artisanat (sculpture) +27, Connaissances (architecture et ingénierie) +40, Connaissances (géographie) +40, Connaissances (histoire) +40, Connaissances (folklore local) +27, Connaissances (mystères) +27, Connaissances (nature) +40, Connaissances (noblesse et royauté) +40, Connaissances (plans) +27, Connaissances (religion) +28, Crochetage +18, Détection +13, Désamorçage/sabotage +27, Diplomatie +18, Estimation +27, Perception auditive +23, Premiers secours +36, Profession (apothicaire) +22, Profession (herboriste) +22, Profession (ingénieur) +36, Profession (scribe) +36.
Dons : Ambidextrie, Arme de prédilection (bâton), Combat à deux armes, Science du combat à deux armes, Talent (Profession [ingénieur]), Talent (Profession [scribe]), Vigilance.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation.

Pouvoirs divins saillants. Don de la vie, Maîtrise divine de l'artisanat.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts de divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts de guérison avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts d'invocation (création) avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Pouvoirs magiques. Imhotep use de ces pouvoirs au niveau 11, à l'exception des sorts d'invocation (création), de divination et de guérison, qu'il lance au niveau 12. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 18 + niveau du sort. *Cercle de guérison, clairaudience/clairvoyance, corde animée, création majeure, création mineure, création véritable**, *détection de pensées, détection des passages secrets, divination, durcissement**, *fabrication, façonnage de la pierre, façonnage du bois, guérison suprême, guérison suprême de groupe, localisation suprême, mythes et légendes, orientation, prémonition, régénération, résurrection suprême, soins importants, soins intensifs, soins légers, soins modérés, sphère prismatique, vision lucide.*

Autres pouvoirs divins

En qualité de demi-dieu, tout résultat de 1 qu'obtient Imhotep aux jets d'attaque et de sauvegarde est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Imhotep voit, entend, touche et sent dans un rayon de 1,5 kilomètre. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 1,5 kilomètre de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à deux endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 1 heures au maximum.

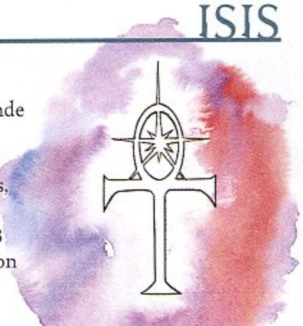
Perception des attributions. Imhotep ressent automatiquement tout groupe d'au moins mille personnes impliqué dans un projet de construction, comme celui d'une pyramide.

Actions automatiques En entreprenant une action libre, Imhotep peut utiliser Premiers secours ou n'importe quelle compétence d'Artisanat, de Connaissances ou de Profession, même s'il ne dispose d'aucun degré de maîtrise dans celle-ci, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 15. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 2 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. En tant que dieu de l'artisanat, Imhotep est à même de créer n'importe quel objet dont l'usage premier est la guérison ou la construction, comme une *baguette de soins modérés*, un *charme antipoison* ou de la *colle universelle*, tant que le prix de vente de celui-ci ne dépasse pas 4 500 po.

ISIS

Déesse supérieure
Symbole : croix ansée et étoile
Plan d'origine : les Champs de l'Offrande
Alignement : neutre bon
Attributions : fertilité, magie, mariage
Adorateurs : magiciens et ensorceleurs, épouses et mères, druides, bardes
Alignements des prêtres : LB, NB, CB
Domaines : Bien, Eau, Magie, Protection
Arme de prédilection : bâton



Illus. de D. Cramer

La femme d'Osiris et la mère de Rê-Horakhty est la plus puissante des déesses du panthéon pharaonique. Elle est la déesse de la magie et de la fertilité, la patronne des mariages et, avec Hathor, celle de la maternité. Son règne sur l'eau incarne les anciennes rivières qui sont la source de la fertilité et de la vie. Elle a l'aspect d'une humaine à la peau sombre et aux yeux verts, portant une toge blanche plissée et de nombreux bijoux.

Isis est la fille de l'ancien dieu de la terre Geb et de la vénérable déesse du ciel étoilé Nout.

Dogme

Dans sa représentation la plus pure, Isis est l'incarnation de l'amour triomphant de la mort. Quand Seth tua son époux, Osiris, elle parcourut la terre à la recherche du corps de son mari et œuvra à le ramener à la vie. La force de son amour combinée à son pouvoir de battre la mort font d'elle la plus populaire des divinités du panthéon pharaonique. C'est une déesse que l'on peut facilement approcher, car elle aime ses adorateurs autant que son mari, et elle leur offre les mêmes présents que ceux qu'elle a précédemment faits à Osiris : la vie éternelle dans la paisible félicité des Champs de l'Offrande.

Malgré sa popularité, Isis a un côté ésotérique dans son rôle de divinité de la magie. Bien que les magiciens et les ensorceleurs la vénèrent, elle reçoit également des prières sous la forme d'innombrables charmes porteurs d'enchantements mineurs, créés en son nom, et qui rendent ses mystères accessibles à la masse de ses adorateurs.

Naturellement, Isis est une farouche ennemie de l'assassin de son mari et elle encourage ses adeptes à s'opposer à Seth et ses mignons dans le monde.

Clergé et temples

Les prêtres d'Isis sont souvent des personnages multiclassés de type prêtre/magicien ou prêtre/ensorceleur, même si beaucoup de ses fidèles préfèrent maîtriser les sorts d'une classe ou d'une autre. Comme tous les membres du clergé pharaonique, ses prêtres portent une robe blanche et se rasent la tête si ce sont des hommes. Cependant, la majorité de son clergé est composé de femmes.

On trouve les temples d'Isis partout sur les terres où le panthéon est vénéré. Elle partage souvent un grand temple unique avec Osiris et Rê-Horakhty, mais chacun dispose alors de sa propre cour intérieure. De nombreux prêtres servent les trois divinités.

ISIS

Magicien 20/Prêtre 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 17
Dés de vie : 20d8+180 (Extérieur), plus 20d4+180 (Mag), plus 20d8+180 (Prê) (940 pv)
Initiative : +14 (+10 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 77 (+10 Dex, +17 divin, +30 naturelle, +10 parade)
Attaques* : sort (+66 contact au corps à corps ou +67 contact à distance). *Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez un dé pour déterminer si elle porte un coup critique.
Dégâts* : selon sort. *Inflige toujours le maximum de dégâts.
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants 13 fois/jour.
Particularités : immunités divines, RD (52/+4), résistance au son (37), guérison accélérée (37), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 25,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (oiseaux), RM 69, aura divine (25,5 km, DD 37).
Jets de sauvegarde* : Réf +59, Vig +58, Vol +60. *Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.
Caractéristiques : For 28, Dex 30, Con 29, Int 44, Sag 32, Cha 30.
Compétences* : Alchimie +74, Artisanat (tissage) +94, Concentration +86, Connaissance des sorts +121, Connaissances (architecture et ingénierie) +84, Connaissances (folklore local) +84, Connaissances (géographie) +84, Connaissances (histoire) +84, Connaissances (mystères) +94, Connaissances (nature) +84, Connaissances (noblesse et royauté) +84, Connaissances (plans) +84, Connaissances (religion) +84, Désamorçage/sabotage +54, Détection +60, Diplomatie +69, Estimation +54, Fouille +74, Perception auditive +60, Premiers secours +78, Profession (sage-femme) +88, Psychologie +58, Renseignements +57, Scrutation +94, Utilisation d'objets magiques +47. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Affaiblissement des dégâts énergétiques, Augmentation d'intensité, Contact magique à distance, Création d'anneaux magiques, Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux, Création de baguettes magiques, Création de bâtons magiques, Création de sceptres magiques, Dispense de composantes matérielles, Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Extension d'effet, Extension de durée, Extension de portée, Extension de zone d'effet, Incantation silencieuse, Incantation statique, Maîtrise des sorts, Préparation de potions, Répétition de sort, Science de l'initiative, Sort consacré, Sort persistant.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Contresort instantané, Création d'artefacts, Domaine supplémentaire (Eau), Don de la vie, Esquive divine, Genèse divine, Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Guérison accélérée divine, Immunité contre une énergie destructive (feu), Maîtrise de la magie profane, Maîtrise divine de la magie, Métamagie automatique (sorts de magicien à incantation rapide), Protection divine, Protection divine de zone, Résistance aux énergies destructives augmentée (son), Résistance à la magie augmentée, Sorts de magicien spontanés, Talent divin (Connaissance des sorts), Pouvoir de vie et de mort, Voir la magie.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; renvoi ou destruction des créatures du feu, ou intimidation ou contrôle des créatures de l'eau, 17 fois/jour ; peut utiliser les objets activés par une fin d'incantation ou le potentiel magique de leur utilisateur comme un Mag30 ; *protection divine*, 17 fois/jour (confère au prochain jet de sauvegarde du sujet un bonus de résistance de +20, durée maximale 1 heure).

Pouvoirs magiques. Isis use de ces pouvoirs au niveau 27, à l'exception des sorts du Bien, qu'elle lance au niveau 28. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 37 + niveau du sort. *Aide, aura indétectable de Nystul, aura sacrée, barrière de lames, brume acide, brume de dissimulation, champ de force, châtiment sacré, cercle magique contre le Mal, cône de froid, contrôle de l'eau, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien uniquement), *disjonction de Mordenkainen, dissipation de la magie, esprit impénétrable, flétrissure, identification, immunité contre les sorts, rejet du Mal, nappe de brouillard, nuée d'élémentaires* (en qualité de sort d'eau uniquement), *parole sacrée, protection contre les énergies destructives, protection contre le Mal, protection contre les sorts, protection d'autrui, renvoi des sorts, résistance à la magie, respiration aquatique, sanctuaire, sphère prismatique, tempête de grêle, transfert de sorts, zone d'antimagie.*

Sorts de prêtre (niveaux 1–11 : 6/9/9/9/8/8/7/7/6/6/2/2/ ; DD de base égal à 23 + niveau du sort).

Sorts de magicien (niveaux 1–17 : 4/9/8/8/8/8/7/7/7/7/3/3/3/3/ 2/2/2/2 ; DD de base égal à 29 + niveau du sort).



Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse supérieure, Isis obtient toujours le meilleur résultat possible aux jets de dés qu'elle effectue (ce qui inclut, entre autres, les jets d'attaque, de dégâts, de caractéristique, de compétence et de sauvegarde). Elle est immortelle.

Perceptions. Isis voit, entend, touche et sent dans un rayon de 25,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 25,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 17 heures au maximum.

Perception des attributions. Isis ressent tout usage de magie (incantation de sorts, utilisation de pouvoirs magiques et création d'objets magiques), découverte, consignation ou partage de sort ou de bribe de connaissance profane, conception d'enfant et mariage, dix-sept semaines avant et après qu'il ait eu lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Isis peut d'utiliser les compétences de Connaissances, même celles pour lesquelles elle ne dispose d'aucun degré de maîtrise, ou Connaissance des sorts, mais seulement si le DD est inférieur ou égal à 47. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 20 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Isis est à même de créer n'importe quel type d'objet magique.

NEPHTYS

La Protectrice des Morts

Déesse intermédiaire

Symbole : cornes entourant un disque lunaire

Plan d'origine : les Champs de l'Offrande

Alignement : chaotique bon

Attributions : mort, chagrin

Adorateurs : ceux qui portent le deuil

Alignements des prêtres : NB, CB, CN

Domaines : Bien, Chaos, Protection, Repos éternel

Arme de prédilection : masse d'armes (légère ou lourde)



Sœur d'Isis, d'Osiris et de Seth, Nephtys est une humaine dotée de grandes ailes. Elle fut l'épouse de Seth et lui donna un enfant, le difforme dieu crocodile Sebek. Se languissant d'un mariage et d'un enfant normaux, elle enivra Osiris et le séduisit, pour ensuite donner naissance à Anubis et provoquer le meurtre d'Osiris par Seth. Après cet acte, Nephtys abandonna son époux et s'allia à Isis pour retrouver le corps sans vie d'Osiris, momifier son cadavre et lui assurer sa place de seigneur de Tuat.

Dogme

En dépit de son mariage avec Seth, Nephtys est la plus acharnée des ennemis du dieu du Mal, car elle le hait encore plus passionnément qu'Osiris. Elle a été profondément meurtrie par la mort de son frère, dont elle se sent responsable, et sa peine est l'incarnation de toute la souffrance humaine. Ses prêtres enseignent que ce chagrin est une réponse convenable à la mort, même si l'âme du défunt trouve paix et joie dans les Champs de l'Offrande. En son nom, les adorateurs du panthéon pharaonique pleurent et gémissent aux funérailles, tout en célébrant la nouvelle vie du trépassé.

Clergé et temples

Les prêtres de Nephtys sont rares, car elle est la divinité la plus communément révérée du panthéon. Ils participent aux obsèques et leurs pleurs sont les plus bruyants, les plus dramatiques. Comme les autres membres du clergé pharaonique, ils portent une robe blanche et se rasent la tête si ce sont des hommes. Cependant, la plupart sont des femmes.

La déesse est souvent vénérée dans de petites chapelles au sein des plus grands temples consacrés à Isis, à Osiris et à Rê-Horakhty, mais également à Anubis.

NEPHTYS

Prêtre 20/Nécromancien 20

Extérieur de taille M

Rang divin : 12

Dés de vie : 20d8+160 (Extérieur), plus 20d8+160 (Prê), plus 20d4+160 (Néc) (880 pv)

Initiative : +8 (+8 Dex)

Vitesse de déplacement : 18 m, vol 30 m (parfaite)

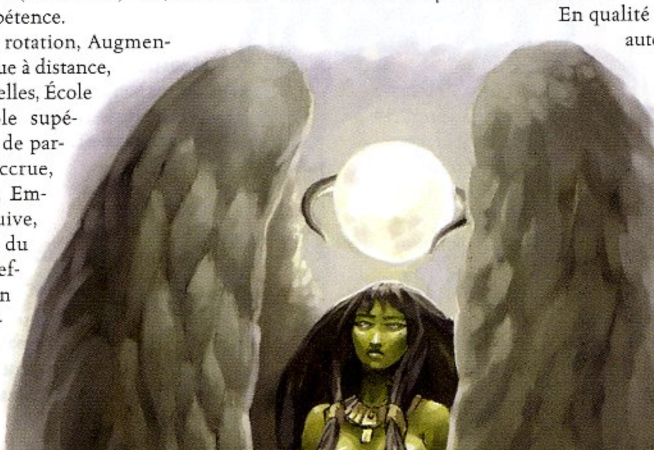
CA : 64 (+8 Dex, +12 divin, +25 naturelle, +9 parade)

Attaques : *masse d'armes lourde +5 de destruction et sainte* (+65/+60/+55/+50 corps à corps) ; ou sort (+60 contact au corps à corps ou +60 contact à distance)

Dégâts : *masse d'armes lourde +5 de destruction et sainte* (1d8+17/x2) ; ou selon sort

Illus. de R. Guay & D. Cramer

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants 20 fois/jour.
Particularités : immunités divines, RD (47/+4), résistance au feu (32), incantation de de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 18 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (vautours), RM 64, aura divine (360 m, DD 31).
Jets de sauvegarde : Réf +52, Vig +52, Vol +61.
Caractéristiques : For 27, Dex 27, Con 27, Int 33, Sag 44, Cha 29.
Compétences* : Concentration +80, Connaissance des sorts +83, Connaissances (architecture et ingénierie) +63, Connaissances (folklore local) +73, Connaissances (géographie) +63, Connaissances (histoire) +63, Connaissances (mystères) +83, Connaissances (nature) +63, Connaissances (noblesse et royauté) +73, Connaissances (plans) +63, Connaissances (religion) +83, Détection +39, Diplomatie +63, Estimation +43, Fouille +43, Perception auditive +59, Psychologie +59, Premiers secours +71, Profession (herboriste) +89, Scrutation +83.
*Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Attaque éclair, Attaque en rotation, Augmentation d'intensité, Contact magique à distance, Dispense de composantes matérielles, École renforcée (Nécromancie), École supérieure (Nécromancie), Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Emprise sur les morts-vivants, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Extension d'effet, Extension de durée, Extension de portée, Incantation silencieuse, Incantation statique, Maîtrise des sorts, Sort consacré, Sort persistant, Souplesse du serpent, Vengeance divine.



Illus. de S. Wood

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Connaître la mort, Contrôle de créatures (morts-vivants), Domaine supplémentaire (Repos éternel), Inspiration divine (désespoir), Maîtrise de la magie profane, Maîtrise divine de la magie, Métamagie automatique (sorts de magicien à incantation rapide), Métamagie automatique (quintessence des sorts de magicien), Messager de la mort, Pouvoir de vie et de mort, Protection divine, Protection divine de zone, Résistance à la magie augmentée, Sorts de magicien spontanés.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *protection divine*, 12 fois/jour (confère au prochain jet de sauvegarde du sujet un bonus de résistance de +20, durée maximale 1 heure) ; *caresse mortelle*, 12 fois/jour (lancez 20d6 ; si le total dépasse le nombre de pv de la cible, celle-ci meurt).

Pouvoirs magiques. Nephtys use de ces pouvoirs au niveau 22, à l'exception des sorts du Chaos, qu'elle lance au niveau 23. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 31 + niveau du sort. *Aide, animation d'objets, aura sacrée, barrière de lames, cercle magique contre la Loi, cercle magique contre le Mal, champ de force, châtiment sacré, communication avec les morts, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien ou du Chaos uniquement), *destruction, esprit impénétrable, exécution, fracassement, immunité contre les sorts, manteau du Chaos, marteau du Chaos, mort des morts-vivants, parole du Chaos, parole sacrée, perception de la mort, plainte d'outre-tombe, préservation des morts, protection contre la Loi, protection contre la mort, protection contre le Mal, protection contre les énergies destructives, protection d'autrui, protection naturelle, rejet de la Loi, rejet du Mal, résistance à la magie, sanctuaire, sphère prismatique, zone d'antimagie.*

Sorts de prêtre (niveaux 0–17 : 6/11/10/10/10/10/8/8/8/8/3/3/3/3/2/2/2/2 ; DD de base égal à 29 + niveau du sort, ou 33 + niveau du sort pour les sorts de Nécromancie).

Sorts de magicien (niveaux 0–11 : 5/8/8/8/7/7/7/7/6/6/2/2 ; DD de base égal à 23 + niveau du sort, ou 27 + niveau du sort pour les sorts de Nécromancie). École proscrite : Illusion.

Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse intermédiaire, Nephtys fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, elle est immortelle.

Perceptions. Nephtys voit, entend, touche et sent dans un rayon de 18 kilomètres. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 18 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 12 heures au maximum.

Perception des attributions Nephtys ressent toute mort, toute personne en proie au chagrin et toute âme (séparée de son corps par la mort) menacée, douze semaines avant et après que l'événement ait eu lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Nephtys peut utiliser Connaissances (architecture et ingénierie), Connaissances (folklore local), Connaissances (géographie), Connaissances (histoire), Connaissances (mystères), Connaissances (nature), Connaissances (noblesse et royauté), Connaissances (plans) et Connaissances (religion), mais seulement si le DD est inférieur ou égal à 25. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Nephtys est à même de créer n'importe quel type d'objet magique reproduisant un effet de mort ou de Nécromancie, tant que le prix de vente de celui-ci ne dépasse pas 200 000 po.

OSIRIS



Dieu supérieur
Symbole : crosse et fléau
Plan d'origine : les Champs de l'Offrande
Alignement : loyal bon
Attributions : récolte, nature, royaume des morts
Adorateurs : fermier, paladins, rôdeurs, moines
Alignements des prêtres : LB, NB, LN
Domaines : Air, Bien, Flore, Loi, Repos éternel, Terre
Arme de prédilection : fléau d'armes (léger ou lourd)

Dieu de la vie et de la mort, Osiris est à deux doigts d'être le plus grand des dieux du panthéon pharaonique. Son seul problème, c'est qu'il est mort. Si son frère ne l'avait pas tué, il occuperait à l'heure actuelle le trône des dieux à la place de son fils. Il règne sur le monde des morts comme Rê-Horakhty gouverne celui des vivants.

Il ressemble à une momie humaine enveloppée dans des bandelettes de lin. Il porte la couronne de la souveraineté sur les morts, ainsi qu'un sceptre et un fléau, symboles de sa royauté et de son pouvoir sur les forces de la nature : le cycle des récoltes et de la végétation, et les forces élémentaires primaires de l'air et de la terre, héritage de divinités plus anciennes.

Osiris est le fils de Geb et de Nout, et le frère de Seth, Isis, et Nephtys. C'est le père d'Anubis et de Rê-Horakhty.



Dogme

Osiris est le dieu de la vie dans l'au-delà. Ayant lui-même enduré la mort puis la résurrection pour régner dans la vie après la mort, il promet une place à ses côtés dans son royaume à ceux qui le vénèrent. Tous les trépassés doivent cependant faire face au jugement sévère du dieu. Celui-ci exige une stricte adhésion aux principes fondamentaux de l'ordre et de la bonté afin de gagner le droit de résider dans les Champs de l'Offrande. Chaque âme qui arrive dans le palais de la Vérité doit dire une longue confession et proclamer ce qui suit : « Je n'ai pas commis de péché envers autrui. Je n'ai pas mal agi envers ma famille. Je n'ai pas fait le mal au lieu de faire le bien. Je n'ai pas fréquenté de scélérats », etc. Le monstre Ammit, un serviteur d'Anubis, dévore ceux qui ne surmontent pas le jugement d'Osiris.

Clergé et temples

Les prêtres d'Osiris sont probablement les plus importants dans la vie quotidienne de ceux qui vénèrent le panthéon pharaonique. Tandis que les prêtres de Rê-Horakhty peuvent devenir des vizirs ou des rois, le clergé d'Osiris mène le peuple et est le centre d'une religion qui se soucie davantage de la récompense éternelle de l'individu plutôt que du droit à régner d'un roi. En public, ils obéissent toujours aux prêtres de Rê-Horakhty, mais ils s'exécutent en sachant pertinemment qu'ils ne sont pas *obligés* de le faire. Comme les autres serviteurs du panthéon, ils portent une robe blanche et se rasent la tête si ce sont des hommes (ce qu'ils sont en grande partie).

Le dieu partage d'habitude de grands temples avec son fils et Isis, bien que chaque divinité dispose d'une cour intérieure distincte au sein du temple. Ces grands temples s'élèvent partout où le panthéon pharaonique est vénéré. De nombreux prêtres servent les trois divinités à la fois.

OSIRIS

Prêtre 18/ Moine 12/ Rôdeur 10 Extérieur de taille M
Rang divin : 18
Dés de vie : 20d8+360 (Extérieur), plus 18d8+324 (Prê), plus 12d8+216 (Moi), plus 10d10+180 (Rôd) (1 580 pv)
Initiative : +9 (+9 Dex)
Vitesse de déplacement : 42 m
CA : 89 (+9 Dex, +12 moine, +18 divin, +31 naturelle, +9 parade)
Attaques* : *fléau d'armes lourd +5 de destruction et gardien* (+75/+70/+65/+60 corps à corps) ; ou sort (+69 contact au corps à corps ou +67 contact à distance). *Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez un dé pour déterminer s'il porte un coup critique.
Dégâts* : *fléau d'armes lourd +5 de destruction et gardien* (1d10+21/17–20/x2) ; ou selon sort. *Inflige toujours le maximum de dégâts (fléau d'armes, 31 points).
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants 16 fois/jour, attaque à mains nues, déluge de coups, attaque étourdissante (12 fois/jour, DD 36), *ki* +1.
Particularités : immunités divines, RD (71/+5), résistance au feu (38), guérison accélérée (38), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 27 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, esquive totale, sérénité (bonus de +2 contre les enchantements), chute ralentie (15 m), pureté physique, plénitude physique (24 pv), envol du héron, esquive surnaturelle, corps de diamant, *pas chassé*, ennemis jurés (morts-vivants +3, démons +2, aberrations +1), RM 50, aura divine (27 km, DD 37).
Jets de sauvegarde* : Réf +59, Vig +68, Vol +60. *Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.
Caractéristiques : For 33, Dex 28, Con 46, Int 28, Sag 30, Cha 29.
Compétences* : Concentration +96, Connaissance des sorts +65, Connaissances (histoire) +58, Connaissances (mystères) +77,

Illus. de D. Cramer & W. Reynolds

Connaissances (nature) +53, Connaissances (noblesse et royauté) +58, Connaissances (plans) +58, Connaissances (religion) +71, Détection +73, Diplomatie +77, Fouille +72, Intimidation +47, Perception auditive +79, Premiers secours +88, Profession (herboriste) +88, Renseignements +47, Scrutation +65, Sens de la nature +64. * Fait toujours 20 aux jets de compétence.

Dons : Arme de prédilection (fléau d'armes lourd), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Destruction d'arme, Emprise sur les morts-vivants, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Magie de guerre, Maîtrise du critique (fléau d'armes lourd), Parade de projectiles, Pistage, Prestige, Puissance divine, Science du critique (fléau d'armes lourd), Science du combat à mains nues, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Vengeance divine.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Bénédiction divine (Constitution), Changement de forme, Communication avec des créatures (plantes), Domaine supplémentaire (Air), Domaine supplémentaire (Repos éternel), Domaine supplémentaire (Terre), Empire végétal, Frappe dévastatrice, Guérison accélérée divine, Maîtrise des morts-vivants, Messager de la mort, Modification de forme, Modification de taille, Particularités de mort-vivant, Pouvoir de la nature, Pouvoir de vie et de mort (aucun repos nécessaire), Pouvoir supérieur de vie et de mort, Reconstitution, Réduction des dégâts augmentée, Tempête d'énergie (énergie positive), Trait divin, Trait divin de zone.

Pouvoirs de domaines. Renvoi ou destruction des créatures de la terre, ou intimidation ou contrôle des créatures de l'air, 18 fois/jour ; lance les sorts du bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; intimidation ou contrôle des créatures végétales, 18 fois/jour ; lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; renvoi ou destruction des créatures de l'air, ou intimidation ou contrôle des créatures de la terre, 18 fois/jour ; *caresse mortelle*, (si la victime a moins de 108 pv, elle meurt).

Pouvoirs magiques. Osiris use de ces pouvoirs au niveau 28, à l'exception des sorts du Bien et de la Loi, qu'il lance au niveau 29. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 37 + niveau du sort. *Aide, apaisement des émotions, aura sacrée, barrière de lames, bâton sylvanien, bouclier de la Loi, brume de dissimulation, cercle magique contre le Chaos, cercle magique contre le Mal, châtiment sacré, communication avec les morts, contrôle des plantes, contrôle des vents, contrôle du climat, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien ou de la Loi uniquement), *corps de fer, courroux de l'ordre, croissance végétale, cyclone, décret, destruction, éclair multiple, éloignement du bois, empire végétal, enchevêtrement, état gazeux, exécution, façonnage de la pierre, immobilisation de monstre, le grand tertre, marche dans les airs, mort des morts-vivants, mur d'épines, mur de pierre, mur de vent, nuée d'élémentaires* (en qualité de sort d'air ou de terre uniquement), *parole sacrée, peau d'écorce, peau de pierre, perception de la mort, pierres acérées, pierre magique, plainte d'outre-tombe, préservation des morts, protection contre la mort, protection contre le Chaos, protection contre le Mal, protection naturelle, ramollissement de la terre et de la pierre, rejet du Chaos, Rejet du Mal, tremblement de terre.*

Sorts de prêtre (6/9/9/8/8/7/7/5/5/4 ; DD de base égal à 20 + niveau du sort).

Sorts de rôdeur (4/4 ; DD de base égal à 20 + niveau du sort).

Possessions. La couronne d'Osiris lui donne la faculté de voir toutes les créatures et tous les objets invisibles, mais également de voir au travers des illusions comme avec le sort de *vision lucide*. De plus, elle annule tous les sorts inférieurs au 5e niveau qui visent Osiris. La couronne terrasse instantanément toute créature n'affichant pas de caractère divin qui la porte. En outre, elle la transforme en momie royale (cf. ci-dessous) placée sous le contrôle d'Osiris.

Niveau de lanceur de sorts : 25. Poids : 1,5 kg.

Bien qu'il combatte avec un fléau d'armes, Osiris porte également un sceptre magique dans sa main non directrice. Cet artefact agit comme un *sceptre d'oblitération*, sans limite de charges.

Niveau de lanceur de sorts : 25. *Poids :* 2,5 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu supérieur, Osiris obtient toujours le meilleur résultat possible aux jets de dés qu'il effectue (ce qui inclut, entre autres, les jets d'attaque, de dégâts, de caractéristique, de compétence et de sauvegarde). Il est immortel.

Perceptions. Osiris voit, entend, touche et sent dans un rayon de 27 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 27 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 18 heures au maximum.

Perception des attributions. Osiris ressent tout ce qui affecte la nature (terre, mer, air) et la mort de toute chose vivante, dix-huit semaines avant et après que l'événement ait eu lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Osiris peut utiliser n'importe quel sort de mort ou pouvoir de domaine (mais pas de pouvoir divin saillant), mais seulement si le DD est inférieur ou égal à 30. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 20 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Osiris est à même de créer n'importe quel type d'objet magique reproduisant un effet de mort ou de nécromancie ou permettant de contrôler les plantes.

PTAH



Dieu intermédiaire
Symbole : taureau
Plan d'origine : plan Éthéré
Alignement : loyal neutre
Attributions : artisanats, connaissance, secrets, voyages.
Adorateurs : artisans, artistes, voyageurs
Alignements des prêtres : LB, LN, LM
Domaines : Connaissance, Création, Loi, Voyage
Arme de prédilection : masse d'armes

Ptah est un dieu mystérieux de la création, apparenté au panthéon pharaonique grâce à son mariage avec Bastet, la fille de Rê-Horakhty, et non de naissance. Il a l'apparence d'un petit homme à la peau noire, semblable à du marbre poli, et aux grands yeux noirs emplis d'étoiles. Certaines légendes prétendent qu'il apparut bien avant Rê et Apep, et qu'il pourrait les avoir créés, eux et tous les autres dieux des autres panthéons. En dépit de son mariage avec Bastet, il reste à l'écart des conflits et rivalités des autres dieux, passant le plus clair de son temps à parcourir l'immensité des plans.

Dogme

La loi de Ptah est l'ordre dans l'univers. Tout a une place dans le grand schéma cosmique, et chaque chose s'assemble afin d'œuvrer dans un but qui s'élève au-delà de l'entendement des mortels. Ptah a peut-être mis en mouvement cette machinerie cosmique compliquée et il est probable qu'il soit le seul à en connaître les desseins et autres conséquences. Ses adorateurs se comportent généralement comme s'ils étaient dans le secret, mais aucun n'en sait sans doute davantage que Ptah en personne. Tout ce que les mortels peuvent faire, c'est jouer leur rôle au mieux et ne pas outrepasser leurs prérogatives ou semer le désordre dans ce monde si bien agencé.

Clergé et temples

Les prêtres de Ptah ne sont pas nombreux et il n'est pas grandement vénéré, même si l'on considère le panthéon dans son ensemble. Les prêtres de Ptah défient les habitudes des serviteurs des dieux en portant des vêtements noirs et décorés de scintillantes étoiles blanches, mais les hommes se rasent tout de même la tête en accord avec la tradition. Ils imitent leur dieu en exerçant leur créativité divine dans les arts ou les artisanats, voyagent beaucoup et luttent pour maintenir l'ordre. Ce sont aussi bien des hommes que des femmes.

Les temples de Ptah ont tendance à être des bâtiments petits, mais élaborés, construits en règle générale dans des endroits reculés. Leur plafond est communément décoré d'images de voûte céleste nocturne remplie d'étoiles.

Illus. de D. Cramer

PTAH

Prêtre 20/Transmutateur 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 15
Dés de vie : 20d8+200 (Extérieur), plus 20d8+200 (Prê), plus 20d4+200 (Tra) (1 000 pv)
Initiative : +13 (+9 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 71 (+9 Dex, +15 divin, +28 naturelle, +9 parade)
Attaques : *masse d'armes lourde +5 loyale, spectrale et stockeuse de sorts* (+69/+64/+59/+54 corps à corps) ; ou sort (+64 contact au corps à corps ou +64 contact à distance).
Dégâts : *masse d'armes lourde +5 loyale, spectrale et stockeuse de sorts* (1d8+18/x2) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants 16 fois/jour.
Particularités : immunités divines, immunité contre le feu, RD (50/+4), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les être situés dans un rayon de 22,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (chauves-souris et hiboux), RM 47, aura divine (450 m, DD 34).
Jets de sauvegarde : Réf +56, Vig +57, Vol +62.
Caractéristiques : For 28, Dex 29, Con 30, Int 36, Sag 40, Cha 28.
Compétences* : Acrobaties +46, Artisanat (peinture) +88, Artisanat (poterie) +88, Artisanat (sculpture) +88, Concentration +85, Connaissance des sorts +88, Connaissances (folklore local) +88, Connaissances (géographie) +88, Connaissances (mystères) +88, Connaissances (plans) +88, Connaissances (religion) +88, Déplacement silencieux +54, Détection +50, Diplomatie +66, Équilibre +36, Estimation +48, Fouille +48, Premiers secours +70, Psychologie +50, Saut +46, Scrutation +88, Sens de la nature +70, Sens de l'orientation +70.
*Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Augmentation d'intensité, Attaque éclair, Attaque en rotation, Création d'objets merveilleux, École supérieure (Transmutation), École renforcée (Transmutation), Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Emprise sur les morts-vivants, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Extension d'effet, Extension de durée, Extension de portée, Incantation silencieuse, Incantation statique, Maîtrise des sorts, Quintessence des sorts, Science de l'initiative, Sort persistant, Souplesse du serpent, Vengeance divine.


Illus. de M. Mitchell

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Célérité divine, Connaître les secrets, Déplacement instantané, Déplacement libre, Domaine supplémentaire (Loi), Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Grand pas, Immunité contre une énergie destructive (feu), Immunité contre une énergie destructive (son), Maîtrise divine de la magie, Maîtrise de la magie profane, Métamagie automatique (sorts de magicien à incantation rapide), Pouvoir de la vérité, Regard bannissant (pouvoir divin saillant unique, cf. ci-dessous), Résistance aux énergies destructives augmentée (son), Sens surdéveloppé (voit dans le plan Éthéré), Vision divine.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts de divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts d'invocation (création) avec un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts de divination et de loi comme s'il avait 1 niveau supplémentaire ; *liberté de mouvement*, 20 rounds/jour.

Pouvoirs magiques. Ptah use de ces pouvoirs au niveau 25, à l'exception des sorts de divination et de la Loi, qu'il lance au niveau 26, et des sorts d'invocation (création), qu'il lance au niveau 27. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 34 + niveau du sort. *Apaisement des émotions, bouclier de la Loi, cercle magique contre le Chaos, clairaudience/clairvoyance, convocation de monstres* IX (en qualité de sort de la Loi uniquement), *courroux de l'ordre, création d'eau, création de nourriture et d'eau, création majeure, création mineure, création véritable, décret, détection de pensées, détection des passages secrets, divination, festin des héros, genèse, image imparfaite, image permanente, immobilisation de monstre, localisation d'objet, localisation suprême, mythes et légendes, orientation, porte de phase, porte dimensionnelle, prémonition, projection astrale, protection contre le Chaos, rejet du Chaos, repli expéditif, téléportation sans erreur, vision lucide, vol.*

Sorts de prêtre (niveaux 0–15 : 6/10/10/10/9/9/8/8/7/7/ 3/3/2/2/2/2 ; DD de base égal à 27 + niveau du sort, 31 + niveau du sort pour les sorts de Transmutation).

Sorts de magicien (niveaux 0–13 : 5/9/8/8/8/8/7/7/7/7/2/2/2/2 ; DD de base égal à 25 + niveau du sort, 29 + niveau du sort pour les sorts de Transmutation). Écoles proscrites : Enchantement et Illusion.

Regard Bannissant (pouvoir divin saillant unique). Ptah peut expédier une créature dans un autre plan (comme avec le sort *changement de plan*) via une attaque de regard. Celle-ci a une portée de 9 mètres et compte comme une action d'attaque. Un jet de Volonté (DD 29) permet d'annuler cet effet.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Ptah fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Ptah voit, entend, touche et sent dans un rayon de 22,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 22,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 15 heures au maximum.

Perception des attributions. Ptah ressent tout acte d'artisanat et de création quinze semaines avant que l'événement n'ait lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Ptah peut utiliser n'importe quelle compétence d'Artisanat, même s'il n'en possède pas le moindre degré de maîtrise, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Ptah est à même de créer n'importe quel type objet magique tant que son prix de vente ne dépasse pas 200 000 po.

SETH

Dieu Supérieur
Symbole : cobra lové
Plan d'origine : les Douze Heures de la Nuit
Alignement : chaotique mauvais
Attributions : ténèbres, Mal, nuit, tempêtes du désert, sécheresse
Adorateurs : assassins, créatures maléfiques, chevaliers noirs
Alignements des prêtres : CM, CN, NM
Domaines : Air, Chaos, Destruction, Force, Mal, Obscurité
Arme de prédilection : lance ou demi-pique



Être constitué de Mal et de Chaos, Seth s'oppose à tout ce que les divinités pharaoniques représentent. Il ressemble à un homme puissant doté d'une tête bestiale rappelant celle d'un âne, avec un museau busqué et de longues oreilles droites. Il a également une longue queue fourchue. Il a parfois l'apparence d'un animal, comme un chien de chasse (lévrier ou sloughi), un hippopotame ou un sanglier.

Seth est le frère d'Osiris, d'Isis et de Nephtys, et fut l'époux de Nephtys avant de tuer son frère. Sa femme lui donna un seul enfant, Sebek.



Illus. de D. Cramer & A. Swekel

Dogme

Seth assassina Osiris pour deux raisons : en raison de sa jalousie provoquée par l'aventure entre Osiris et Nephtys, et pour tenter de prendre la tête du panthéon, à laquelle Rê renonça et qu'Osiris était sur le point de réclamer. Il continue de lutter contre Rê-Horakhty pour le trône, mais il ne voit pas l'intérêt d'un gouvernement organisé. Le combat que Seth mène contre les autres divinités du panthéon est une affaire de pouvoir, pas d'empire. Il pense qu'il est le plus fort de tous les dieux et que sa force fait de lui le seul être capable de gouverner. Il perpétue cette idée de règne par la force au sein de son culte, dans lequel les prêtres assassins rivalisent les uns avec les autres dans leur quête de pouvoir et d'influence.

Selon Seth, ce qu'un individu suffisamment fort réclame lui appartient de droit. Le « droit divin » de souveraineté que Rê-Horakhty prêche n'a aucune valeur à ses yeux. Le pouvoir doit être exercé par celui qui est capable de s'en emparer et de le garder. L'autorité ne doit être respectée que lorsque l'on est assez fort pour faire appliquer sa volonté.

Clergé et temples

Les prêtres de Seth de bas niveau opèrent en secret, dissimulant leur identité et s'efforçant de n'avoir l'air de rien de plus que des citoyens travailleurs et bien intentionnés. Ils portent habituellement le symbole de leur dieu tatoué quelque part sur le corps, mais ne le montrent pas ouvertement, ni n'indiquent de quelque autre manière que ce soit leur croyance. Il s'agit d'une forme de préservation, sachant qu'ils se protègent autant des autorités civiles et religieuses que des prêtres de Seth de plus haut niveau, qui pourraient fort bien les considérer comme une menace envers leur propre place.

Au fur et à mesure qu'un individu progresse, il a de fortes chances de révéler, ou même de vanter, sa position. Les prêtres de sexe masculin se rasent souvent la tête, comme les autres prêtres du panthéon pharaonique, par défi envers l'affirmation orthodoxe selon laquelle ce ne sont pas de vrais prêtres. Cependant, ils préfèrent les armures noires aux robes blanches. Les prêtres de haut niveau deviennent souvent des chevaliers noirs.

Dans leur grande majorité, les adorateurs de Seth se rencontrent en secret, persuadés que les temples ne font qu'offrir une cible facile aux paladins de Rê-Horakhty et autres faiseurs de bien. Ils vénèrent leur maître dans des sanctuaires et des cavernes cachés. Cependant, de grands temples fortifiés consacrés du dieu se dressent dans les régions reculées du désert, protégés par des prêtres puissants et des mignons de Seth (cf. *Monstres pharaoniques*, ci-dessous)

SETH

Guerrier 20/Chevalier noir 10/Prêtre 10
Extérieur de taille M
Rang divin : 16
Dés de vie : 20d8+220 (Extérieur), plus 20d10+220 (Gue), plus 10d10+110 (Che), plus 10d8+110 (Prê) (1 200 pv)
Initiative : +13 (+9 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m, vol 60 m (parfaite)
CA : 73 (+9 Dex, +16 divin, +29 naturelle, +9 parade)
Attaques* : *lance +5 maudite et sanglante* (+77/+72/+67/+62 corps à corps) ; ou sort (+71 contact au corps à corps ou +65 contact à distance). *Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez un dé pour déterminer s'il porte un coup critique.
Dégâts* : *lance +5 maudite et sanglante* (1d8+29/19–20/x3) ; ou selon sort. *Inflige toujours le maximum de dégâts (lance, 37 points).
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, contrôle ou intimidation des morts-vivants (prêtre) 12 fois/jour, contrôle ou intimidation des morts-vivants (chevalier noir) 12 fois/jour (comme un Prê8), poison, châtiment infernal (+9 à l'attaque et +10 aux dégâts), attaque sournoise (+3d6).
Particularités : immunités divines, RD (51/+4), résistance au feu (36), incantation de sorts divins spontanée, guérison accélérée (36), comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 24 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, *détection du Bien*, bénédiction impie, aura de désespoir, serviteur infernal, RM 48, aura divine (24 km, DD 35).
Jets de sauvegarde* : Réf +66, Vig +68, Vol +68. *Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.
Caractéristiques : For 40, Dex 29, Con 32, Int 29, Sag 32, Cha 29.
Compétences* : Bluff +50, Concentration +67, Connaissance des sorts +45, Connaissances (mystères) +55, Connaissances (plans) +55, Connaissances (religion) +60, Contrefaçon +45, Déguisement +45, Déplacement

silencieux +70, Détection +69, Diplomatie +69, Discrétion +45, Équilibre +45, Fouille +65, Intimidation +77, Langage secret +49, Perception auditive +69, Psychologie +72, Scrutation +35. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.

Dons : Arme de prédilection (lance), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Contre-charge, Destruction d'arme, Efficacité des sorts accrue, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Extension d'effet, Extension de portée, Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Maîtrise du critique (lance), Mise à terre, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science de la destruction d'arme, Science du critique (lance), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (lance), Succession d'enchaînements, Vigilance, Vision aveugle sur 1,50 m.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Blessure sanglante, Changement de forme, Changement de forme supérieur, Contrôle de créatures (créatures mauvaises), Domaine supplémentaire (Air), Domaine supplémentaire (Destruction), Domaine supplémentaire (Force), Esquive divine, Frappe dévastatrice, Guérison accélérée divine, Imposition de malédiction, Inspiration divine (crainte), Maîtrise divine de l'Air, Messager de la mort, Modification de forme, Modification de taille, Onde de Chaos, Sens des batailles, Trait divin, Trait divin de zone.

Pouvoirs de domaines. Renvoi ou destruction des créatures de la terre, ou intimidation ou contrôle des créatures de l'air, 16 fois/jour ; lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; châtiment, 16 fois/jour (une attaque bénéficie d'un bonus de +4 à l'attaque et d'un bonus de +10 aux dégâts) ; exploit physique, 16 fois/jour (bonus d'altération de +10 en For pendant 1 round) ; lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Pouvoirs magiques. Seth use de ces pouvoirs au niveau 26, à l'exception des sorts du Chaos et du Mal, qu'il lance au niveau 27. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 35 + niveau du sort. *Animation d'objets, armure des ténèbres**, *aura maudite, blasphème, blessure critique, blessure légère, brume de dissimulation, cauchemar, cécité, cercle de douleur, cercle magique contre le Bien, cercle magique contre la Loi, contagion, contrôle des vents, contrôle du climat, convocation de monstres V* (1d3 ombres uniquement), *convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Chaos ou du Mal uniquement), *création de mort-vivant, cyclone, désintégration, éclair multiple, endurance aux énergies destructives, état gazeux, force du colosse, force de taureau, fracassement, immunité contre les sorts, implosion, lueur noire**, *main broyeuse de Bigby, manteau du Chaos, marche dans les airs, marteau du Chaos, mise à mal, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir mortel, mur de vent, nuée d'élémentaires* (en qualité de sort d'air uniquement), *œil indiscret, panoplie magique, parole du Chaos, peau de pierre, poigne de Bigby, poing de Bigby, profanation, protection contre le Bien, protection contre la Loi, rejet de la Loi, rejet du Bien, ténèbres maudites, tremblement de terre.*

Sorts de chevalier noir (5/5/5/3 ; DD de base égal à 21 + niveau du sort).

Sorts de prêtre (6/8/8/7/6/5 ; DD de base égal à 21 + niveau du sort).

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu supérieur, Seth obtient toujours le meilleur résultat possible aux jets de dés qu'il effectue (ce qui inclut, entre autres, les jets d'attaque, de dégâts, de caractéristique, de compétence et de sauvegarde). Il est immortel.

Perceptions. Seth, entend, touche et sent dans un rayon de 24 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 24 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 16 heures au maximum.

Perception des attributions. Seth ressent toute action mauvaise seize semaines avant et après que l'événement ait eu lieu. Il apprécie la saveur de chacune.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Seth peut utiliser Bluff, Contrefaçon, Déguisement, Déplacement silencieux, Diplomatie, Intimidation, Langage secret ou Psychologie, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 30. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 20 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Seth est à même de créer n'importe quel type d'objet magique reproduisant un effet du Chaos ou du Mal, exploitant l'énergie négative ou provoquant des effets de type sanglante ou vorpale.

SEBEK



Illus. de D. Cramer

Demi-dieu
Symbole : tête de crocodile coiffée de plumes et de cornes
Plan d'origine : plan Matériel
Alignement : loyal mauvais
Attributions : eau, dangers des rivières, crocodiles, marais
Adorateurs : assassins, créatures reptiliennes, marins
Alignements des prêtres : LM, LN, NM
Domaines : Eau, Faune, Mal
Arme de prédilection : lance

Fils difforme de Seth et de Nephtys, Sebek est une divinité pourvue d'une tête de crocodile et dont le corps est recouvert d'écailles épaisses. Il est doté d'une grosse queue de saurien, et de mains et de pieds larges et griffus. Il se montre parfois sous la forme d'un crocodile.

Dogme

Le credo fondamental de Sebek est « manger ou être mangé ». Ses adorateurs luttent pour se tailler une place dans un monde qui leur est hostile, pour être reconnus par le panthéon pharaonique et son clergé, et pour survivre face aux divinités bonnes et à leurs serviteurs. Le culte de Sebek est particulièrement conscient du peu de pouvoir qu'il détient. Il s'accroche à toutes les forces qu'il peut réunir, obéit aux lois du pays quand cela est nécessaire afin que la colère des autorités ne s'abatte pas sur sa tête et lutte pour survivre.

Clergé et temples

Les prêtres de Sebek tentent de coller au clergé des autres divinités du panthéon, comme si leur dieu en était un membre respecté. Ils en adoptent les traditions vestimentaires (robe blanche, crâne rasé pour les hommes) et montrent ouvertement leur symbole. Si cela ne suscite habituellement que moqueries, ils sont parfois agressés, en particulier par les prêtres chaotiques et violents de Bastet. Les prêtres et les paladins de Rê-Horakhty gardent toujours un œil sur eux et espèrent les prendre en flagrant délit afin de les remettre à la justice. Ils font donc tout ce qui est possible pour que leurs activités demeurent aussi respectables que possible – du moins quand on est susceptible de les voir.

Sebek possède peu de temples et ceux-ci sont généralement fréquentés par des marins qui font des offrandes afin de se garder des dangers de la rivière durant leurs périples. On le vénère également dans des sanctuaires privés dans l'ensemble des contrées pharaoniques.

SEBEK

Roublard 20/Assassin 10
Extérieur de taille M
Rang divin : 3
Dés de vie : 20d8+160 (Extérieur), plus 20d6+160 (Rou), plus 10d6+80 (Asn) (740 pv)
Initiative : +14 (+10 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m, nage 18 m
CA : 46 (+10 Dex, +3 divin, +16 naturelle, +7 parade)
Attaques : *lance +3 maudite et sanglante* (+57/+52/+47/+42 corps à corps), morsure (+49 corps à corps) ; ou sort (+54 contact au corps à corps ou +48 contact à distance)
Dégâts : *lance +3 maudite et sanglante* (1d8+27/19–20/x3), morsure (2d8+8) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants,

pouvoirs magiques, attaque sournoise (+18d6), attaque mortelle (DD 27), poison, étreinte.

Étreinte (Ext) : pour utiliser ce pouvoir, Sebek doit toucher à l'aide de son attaque de morsure. S'il parvient à maintenir sa prise, il inflige des dégâts de morsure à chaque round.

Particularités : Immunités divines, RD (38/+4), résistance au feu (23), comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 4,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, esquive totale, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille, +4 contre les pièges), attaque handicapante, roulé-boulé, esquive surnaturelle, opportunisme, +5 aux jets de sauvegarde contre le poison, RM 35, aura divine (9 m, DD 20).

Jets de sauvegarde : Réf +40, Vig +38, Vol +37.

Caractéristiques : For 43, Dex 30, Con 27, Int 25, Sag 25, Cha 25.

Compétences : Bluff +60, Connaissances (nature) +40, Connaissances (religion) +40, Déguisement +40, Déplacement silencieux +63, Détection +62, Diplomatie +14, Discrétion +63, Estimation +50, Évasion +63, Intimidation +62, Langage secret +62, Maîtrise des cordes +63, Perception auditive +62, Psychologie +60, Renseignements +30, Sens de la nature +40.

Dons : Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Maîtrise du critique (lance), Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du critique (lance), Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Vigilance.



Illus. de R. Sardinha & D. Cramer

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation.

Pouvoirs divins saillants. Attaque sournoise divine, Appel de créatures (crocodiles de toutes sortes, y compris les fiélons), Modification de forme, Modification de taille.

Pouvoirs de domaine. Renvoi ou destruction des créatures du feu, ou intimidation ou contrôle des créatures de l'eau, 10 fois/jour ; *amitié avec les animaux*, 3 fois/jour ; lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Pouvoirs magiques. Sebek use de ces pouvoirs au niveau 13, à l'exception des sorts du Mal, qu'il lance au niveau 14. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 20 + niveau du sort. *Apaisement des animaux, aura maudite, blasphème, brume acide, brume de dissimulation, cercle magique contre le Bien, changement de forme, communion avec la nature, cône de froid, contrôle de l'eau, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Mal uniquement), *coquille antivie, création de mort-vivant, domination d'animal, flétrissure, immobilisation d'animal, métamorphose animale, mort rampante, nappe de brouillard, nuée d'élémentaires* (en qualité de sort d'eau uniquement), *profanation, protection contre le Bien, rejet du Bien, répulsif, respiration aquatique, tempête de grêle, ténèbres maudites.*

Sorts d'assassin (4/4/4/2 ; DD de base égal à 17 + niveau du sort).

Autres pouvoirs divins

En qualité de demi-dieu, tout résultat de 1 qu'obtient Sebek aux jets d'attaque et de sauvegarde est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Sebek voit, entend, touche et sent dans un rayon de 4,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 4,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à deux endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 3 heures au maximum.

Perception des attributions. Sebek ressent les crues des rivières qui menacent au moins mille personnes au moment où elles se produisent.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Sebek peut utiliser Bluff, Évasion, Intimidation ou Langage secret, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 15. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 2 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Sebek ne peut créer aucun objet magique.

THOT

Dieu intermédiaire
Symbole : ibis
Plan d'origine : les Champs de l'Offrande
Alignement : neutre
Attributions : connaissance, sagesse, enseignement
Adorateurs : érudits, sages, magiciens, ensorceleurs, bardes
Alignements des prêtres : NB, LN, N, CN, NM
Domaines : Connaissance, Magie, Runes
Arme de prédilection : bâton



Le mystérieux Thot a l'apparence d'un humain mince à la tête d'ibis. C'est l'inventeur de l'écriture et de l'arithmétique, le dieu des scribes, des sages, des bibliothèques et du savoir en général. Il n'est lié à aucune autre divinité du panthéon pharaonique, ne fût-ce que par quelque mariage, et ses origines restent floues. Certaines légendes prétendent qu'il était présent lors de la Création, consignant ainsi la naissance de Rê. D'autres encore affirment que c'est le fils de Rê, et le frère de Shou et Tefnout.

Dogme

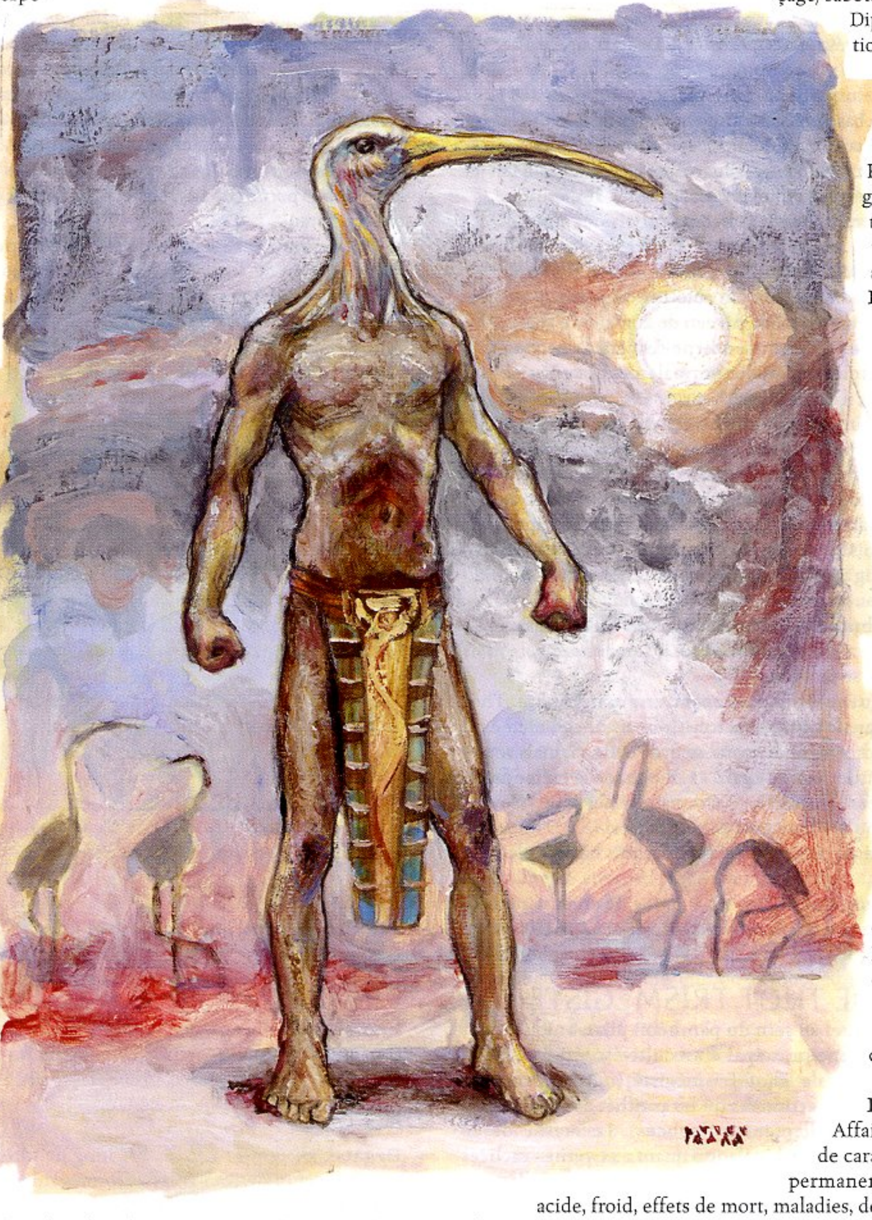
En tant que membre du panthéon pharaonique, Thot est simplement le dieu de la connaissance, le patron des scribes et des érudits. Au sein de son mystère (cf. ci-dessous), il joue un rôle beaucoup plus important, mais ses adorateurs ordinaires voient la vie comme une quête de la connaissance et de la maîtrise d'un nombre toujours grandissant d'informations quant au

monde. Ses disciples rassemblent donc les informations, cherchant à améliorer leur condition par le biais de l'apprentissage. Certains cherchent également à améliorer le monde, tandis que d'autres espèrent gagner les moyens d'imposer leur volonté au monde par l'intermédiaire de leur savoir. Pour Thot, la connaissance est tout ce qui importe.

Clergé et temples

Les scribes, les historiens, les sages, les mathématiciens et les messagers composent en grande partie le clergé de Thot. Ils rassemblent et protègent le savoir, construisant des bibliothèques et des universités dans le but de préserver et de perpétuer leurs connaissances. Ils suivent la mode vestimentaire traditionnelle des prêtres et leurs rangs abritent de nombreux hommes.

Les temples de Thot disposent souvent de bibliothèques ou de quelque lieu réservé à l'érudition. Contrairement aux temples d'Anubis, situés près de cimetières, les connaissances que renferment ceux de Thot sont consultables par tous.



THOT

Magicien 20/ Prêtre 10/ Gardien du savoir 10
Extérieur de taille M
Rang divin : 13
Dés de vie : 20d8+160 (Extérieur), plus 20d4+160 (Mag), plus 10d8+80 (Prê), plus 10d4+80 (Gar) (840 pv)
Initiative : +13, agit toujours en premier (+9 Dex, +4 Science de l'initiative, Initiative suprême)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 67 (+9 Dex, +13 divin, +1 secret de l'esquive, + 26 naturelle, +8 parade)
Attaques : *sceptre de Thot* (+62/+57/+52/+47 corps à corps) ; ou sort (+61 contact au corps à corps ou +62 contact à distance)
Dégâts : *sceptre de Thot* (semblable au sort de *destruction*) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants 11 fois/jour.
Particularités : immunités divines, RD (48/+4), résistance au feu (33), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 19,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (ibis), savoir +28, savoir supérieur, savoir divin, secrets de gardien du savoir (secret de l'esquive, secret du combat, un don, 1 sort de 1er niveau en bonus, 1 sort de 2e niveau en bonus), RM 65, aura divine (390 m, DD 31).
Jets de sauvegarde : Réf +54, Vig +53, Vol +56.
Caractéristiques : For 27, Dex 29, Con 27, Int 46, Sag 32, Cha 27.
Compétences* : Alchimie +86, Concentration +81, Connaissance des sorts +91, Connaissances (architecture et ingénierie) +91, Connaissances (folklore local) +91, Connaissances (géographie) +91, Connaissances (histoire) +114, Connaissances (mystères) +114, Connaissances (nature) +91, Connaissances (noblesse et royauté) +91, Connaissances (plans) +114, Connaissances (religion) +114, Décryptage +51, Désamorçage/sabotage +66, Détection +54, Diplomatie +73, Estimation +71, Fouille +61, Lecture sur les lèvres +51, Perception auditive +64, Premiers secours +74, Profession (scribe) +84, Psychologie +44, Renseignements +61, Scrutation +91, Sens de l'orientation +44. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Affaiblissement des dégâts énergétiques, Augmentation d'intensité, Contact magique à distance, Création d'anneaux magiques, Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux, Création de baguettes magiques, Création de bâtons magiques, Création de sceptres magiques, Dispense de composantes matérielles, Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Extension d'effet, Extension de durée, Extension de portée, Extension de zone d'effet, Incantation silencieuse, Incantation statique, Maîtrise des sorts, Quintessence des sorts, Répétition de sort, Science de l'initiative, Sort consacré, Sort persistant, Substitution d'énergie destructive (son).

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Connaître les secrets, Création d'artefacts, Connaissance infuse, Initiative suprême, Maîtrise divine de la magie, Maîtrise de la magie profane, Métamagie automatique (sorts de magicien à incantation rapide), Pouvoir de la vérité, Résistance à la magie augmentée, Sens surdéveloppé (vision pénétrante), Sorts de magicien spontanés, Talent divin (Connaissances [histoire]), Talent divin (Connaissances [mystères]), Talent divin (Connaissances [plans]), Talent divin (Connaissances [religion]), Vision divine.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts de divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; peut utiliser les objets activés par

Illus. by M. Mitchell

une fin d'incantation ou le potentiel magique de leur utilisateur comme un Mag35.

Pouvoirs magiques. Thot use de ces pouvoirs au niveau 23, à l'exception des sorts de divination, qu'il lance au niveau 24. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 31 + niveau du sort. *Aura indétectable de Nystul, cercle de téléportation, clairaudience/clairvoyance, contrat, détection des passages secrets, détection de pensées, disjonction de Mordenkainen, dissipation de la magie, divination, effacement, glyphe de garde, glyphe de garde divin, identification, invocation instantanée de Drawmij, localisation suprême, mythes et légendes, page secrète, protection contre les sorts, orientation, prémonition, renvoi des sorts, résistance à la magie, runes explosives, symbole, transfert de sorts, vision lucide, zone d'antimagie.*

Sorts de prêtre (6/9/9/9/8/8/7/ 7/6/6 ; DD de base égal à 23 + niveau du sort).

Sorts de magicien (niveaux 0–18 : 4/10/10/8/8/8/8/7/7/7/4/3/3/3/3/2/2/2/2 ; DD de base égal à 30 + niveau du sort).

Possessions. En combat, Thot porte un sceptre qui délivre au contact un sort de *destruction*, dont l'intensité est augmentée au 9e niveau. Un jet de Vigueur (DD 23) permet d'en annuler l'effet.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids* : 2,5 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Thot fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Thot voit, entend, touche et sent dans un rayon de 19,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 19,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 13 heures au maximum.

Perception des attributions. Thot perçoit les découvertes, la consignation ou le partage de toute connaissance, jusqu'à treize semaines avant que l'événement ne se produise.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Thot peut utiliser n'importe quelle compétence de Connaissances, même s'il ne dispose pas du moindre degré de maîtrise dans celle-ci, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Il peut de la même façon utiliser Connaissances (histoire), Connaissances (mystères), Connaissances (plans) ou Connaissances (religion) si le DD du jet ne dépasse pas 38. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Thot est à même de créer n'importe quel type d'objet magique tant que le prix de vente de celui-ci ne dépasse pas 200 000 po.

Les mystères de Thot Trismégiste

En plus de son rôle habituel au sein du panthéon pharaonique, Thot est également le personnage principal d'un culte ésotérique connu sous le nom des mystères de Thot Trismégiste (ou des mystères d'Hermès Trismégiste dans les contrées où les panthéons olympien et pharaonique se sont mutuellement influencés). Le mythe de ce mystère veut que Thot ait eu une révélation quant aux vérités cachées de l'univers. Malheureusement, ces vérités ne sont pas de celles que l'on peut divulguer. Chaque croyant doit donc en faire l'expérience individuellement.

Le savoir, disent les adorateurs de Thot, est la clé de l'univers et permettent d'accéder à toutes les bénédictions de la divinité pour ceux qui la recherchent. Si la connaissance des faits et des informations est importante, les préceptes du mystère parlent cependant d'une autre forme de savoir, une compréhension profonde et une familiarité intime avec les secrets les plus noirs de l'univers. Cette connaissance ésotérique mène en réalité à la transformation de celui qui sait, le rendant plus proche de ce qui est connu. En d'autres termes, cela le rapproche du divin.

Les initiés des mystères de Thot Trismégiste usent d'une grande variété de méthodes pour accroître ce savoir ésotérique. La prière rituelle et contemplative en est l'un des éléments fondamentaux, sans oublier l'alchimie et l'expérimentation magique. Beaucoup de magiciens sont des initiés des mystères, en particulier quand ils sont axés sur les écoles de la Transmutation et de l'Évocation.

Nouvel équipement

Les armes suivantes sont proposées aux adorateurs du panthéon pharaonique.

Khopesh. Arme exotique de corps à corps et de taille moyenne, prix 20 po, dégâts 1d8, critique 19–20/x2, facteur de portée nul, poids 6 kg, type tranchant.

Un personnage peut utiliser le khopesh pour réaliser des attaques de croc-en-jambe grâce à sa lame en forme de crochet. Si l'attaquant est lui-même victime d'un croc-en-jambe durant sa manœuvre, il peut lâcher son arme pour éviter de tomber.

Griffes de tigre. Arme exotique de corps à corps et de très petite taille, prix 5 po, dégâts 1d4, critique x2, facteur de portée nul, poids 1 kg, type perforant.

Un personnage se servant de griffes de tigre ne saurait être désarmé via une action de désarmement. Un moine qui combat à l'aide de cette arme utilise son bonus à l'attaque à mains nues, ce qui inclut son nombre d'attaques par round le plus avantageux, sans oublier tout modificateur à l'attaque applicable.

Temples pharaoniques

Les grands temples des villes placées sous la protection d'Osiris ont la forme d'un vaste rectangle et sont entourés de hauts murs. Deux grands pylônes marqués des symboles du dieu soutiennent l'entrée. Une grande salle publique aux murs recouverts de hiéroglyphes décrit l'histoire de la mort et de la résurrection d'Osiris, mais aucune image du dieu n'y est autorisée. Dans un sanctuaire intérieur, la divinité est représentée grâce aux plus nobles des matériaux. Comme cela a été indiqué plus haut, Osiris partage souvent ses temples avec Isis et Rê-Horakhty, mais chaque divinité dispose d'une cour intérieure distincte. Un jardin entretenu est situé aux abords du temple.

Monstres pharaoniques

Les monstres décrits dans cette partie de l'ouvrage conviennent particulièrement bien à une campagne exploitant le panthéon pharaonique.

Mignon de Seth

Extérieur (Chaos, Mal) de taille M
Dés de vie : 6d8+6 (33 pv)
Initiative : +4 (Science de l'initiative) ; cf. ci-dessous pour les formes animales
Vitesse de déplacement : 9 m ; cf. ci-dessous pour les formes animales
CA : 22 (+12 naturelle) ; cf. ci-dessous pour les formes animales
Attaques : *khopesh +1* (+9/+4 corps à corps) ; arc long de force [bonus de Force de +2] (+8/+3 distance) ; cf. ci-dessous pour les formes animales
Dégâts : *khopesh +1* 1d8+3 ; arc long de force (bonus de force de +2) 1d8+2 ; cf. ci-dessous pour les formes animales
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m ; cf. ci-dessous pour les formes animales
Attaques spéciales : transformation ; cf. ci-dessous pour les formes animales
Particularités : immunisé contre la peur ; RM 12 ; cf. ci-dessous pour les formes animales
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +6, Vol +7 ; cf. ci-dessous pour les formes animales
Caractéristiques : For 14, Dex 11, Con 12, Int 13, Sag 14, Cha 13 ; cf. ci-dessous pour les formes animales
Compétences : Bluff +10, Connaissances (religion) +10, Déplacement silencieux +9, Détection +11, Discrétion +9, Intimidation 10
Dons : Maniement des armes exotiques (khopesh), Science de l'initiative

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–20)
Facteur de puissance : 6
Trésor : équipement
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage

Comme leur nom le suggère, les mignons de Seth sont les serviteurs de ce dieu maléfique. Cependant, il fait à peine allusion à la dépravation et à la cruauté qui se cachent derrière le visage humain de ces monstres.

Sous sa forme naturelle, le mignon de Seth est un humain à la peau de couleur bronze et aux cheveux noirs. Il semble porter une armure complète d'écailles noires, mais il s'agit en fait d'une armure naturelle à la solidité incroyable. Il porte un khopesh magique et un arc long de force. Il est également capable de prendre la forme d'un animal particulier : grande vipère, ours sanguinaire, crocodile géant, hyène sanguinaire ou grand scorpion monstrueux. Sous sa forme animale, le mignon de Seth a toujours l'air mauvais et il s'agit systématiquement d'un individu plus grand et plus puissant que les autres membres de son espèce.



Combat

Les mignons de Seth préfèrent se battre sous forme humaine si possible, car ils n'aiment pas révéler leur véritable nature et ne le font que lorsque cela est absolument nécessaire. Ils n'adoptent leur forme animale que si une bataille tourne mal pour eux ou si leurs ennemis les ont déjà reconnus. Ce sont des combattants mal organisés, qui cherchent une occasion de s'illustrer par des actes de gloire et de courage afin de gagner les faveurs de Seth, plutôt que de coopérer pour garantir leur succès.

Transformation. Le mignon de Seth se transforme en un animal de taille G ou TG. La transformation ressemble au sort de *changement de forme*, dans le sens où le mignon gagne les pouvoirs extraordinaires de la forme animale. Cependant, elle requiert une action de mouvement (et non une action libre comme pour le sort). Sous forme animale, le personnage gagne les capacités physiques, la vitesse de déplacement, la taille, l'allonge et les pouvoirs extraordinaires de l'animal. Il conserve son armure naturelle sous les deux formes. Les caractéristiques des formes animales sont présentées ci-dessous. Pour plus de renseignements, reportez-vous aux passages correspondants dans le *Manuel des Monstres* (en utilisant le loup sanguinaire en guise de hyène sanguinaire).

Grande vipère. Extérieur de taille G ; Init +7 ; VD 6 m, escalade 6 m, nage 6 m ; CA 24 (–1 taille, +3 Dex, +12 naturelle) ; Att morsure (+5 corps à corps, 1d4 +venin) ; espace occupé/allonge 1,50 m x 1,50 m (lovée)/3 m ; AS venin ; Part odorat ; JS Réf +8, Vig +5 ; For 10, Dex 17, Con 11.

Ours sanguinaire. Extérieur de taille G ; Init +5 ; VD 12 m ; CA 22 (–1 taille, +1 Dex, +12 naturelle) ; Att griffes (+15/+15 corps à corps, 2d4+10), morsure (+10 corps à corps, 2d8+5) ; espace occupé/allonge 3 m x 6 m/3 m ; AS étreinte ; Part odorat ; JS Réf +6, Vig +9 ; For 31, Dex 13, Con 19.

Crocodile géant. Extérieur de taille TG ; Init +5 ; VD 6 m, nage 10 m ; CA 21 (–2 taille, +1 Dex, +12 naturelle) ; Att morsure (+12 corps à corps, 2d8+12), ou coup de queue (+12 corps à corps, 1d12+12) ; espace occupé/allonge 3 m x 6 m/3 m ; AS étreinte ; JS Réf +6, Vig +9 ; For 27, Dex 12, Con 19.

Hyène sanguinaire. Extérieur de taille G ; Init +6 ; VD 15 m ; CA 23 (–1 taille, +2 Dex, +12 naturelle) ; Att morsure (+12 corps à corps, 1d8+10) ; espace occupé/allonge 1,50 m x 3 m/1,50 m ; AS croc-en-jambe ; Part odorat ; JS Réf +7, Vig +8 ; For 25, Dex 15, Con 17.

Grand scorpion monstrueux. Extérieur de taille G ; Init +4 ; VD 15 m ; CA 21 (–1 taille, +12 naturelle) ; Att pinces (+8/+8 corps à corps, 1d6+3), dard (+3 corps à corps, 1d6+1 plus venin) ; espace occupé/allonge 3 m x 6 m/3 m ; AS étreinte, pinces, venin ; JS Vig +7 ; For 17, Dex 10, Con 14.

Personnages mignons de Seth

Les mignons de Seth ont parfois des niveaux de prêtre (de Seth), qui constitue leur classe de prédilection, ou de roublard, chevalier noir ou assassin.

MOMIE ROYALE

Les momies royales sont des prêtres morts-vivants qui vénéraient des divinités du panthéon pharaonique – généralement Seth, Osiris ou Nephtys. Afin de poursuivre leurs devoirs de prêtre, ils sont momifiés et chargés de la protection des pyramides et autres tombeaux.

Contrairement aux momies classiques décrites dans le *Manuel des Monstres*, les momies royales conservent leur intelligence et les aptitudes dont elles disposaient dans leur vie passée, parmi lesquelles leur faculté de lancer des sorts de prêtre et leurs pouvoirs de domaines. À l'instar des liches, elles conspirent souvent, et leurs plans et autres machinations s'étendent bien au-delà des murs de leur tombeau. Ainsi, on ressent parfois leur influence à des milliers de kilomètres de leur lieu de repos, des millénaires après leur transformation.

Il est quasiment impossible de distinguer une momie royale d'une momie classique sur le plan physique. Ceci dit, la première porte généralement une tenue de prêtre et un symbole sacré (ou maudit) bien en vue. Son corps desséché est enveloppé de bandelettes de lin, et ses organes internes se trouvent dans des canopes quelque part dans sa tombe.

Les momies royales parlent les langues qu'elles connaissaient durant leur existence mortelle, sachant que le commun en fait généralement partie.

Illus. de S. Wood

Création de momie royale

L'archétype « momie royale » peut être ajouté à n'importe quelle créature humanoïde (appelée « le personnage » ci-dessous), si sa divinité tutélaire a donné son accord pour la transformation. Le type du personnage change pour celui de mort-vivant. Il conserve ses caractéristiques et pouvoirs, à l'exception de ce qui suit.

Dés de vie. Augmentent à d12.

Vitesse de déplacement. Comme le personnage.

CA. La momie royale affiche une armure naturelle de +8, ou l'armure naturelle du personnage selon la plus avantageuse.

Attaques. La momie royale conserve toutes les attaques de son ancienne classe et gagne une attaque de coup si elle n'en avait pas déjà une.

Dégâts. Les momies royales ont des attaques de coup. Si le personnage ne possède pas cette forme d'attaque, utilisez les valeurs de dégâts données ci-dessous. Les personnages dotés d'attaques naturelles conservent leurs anciennes valeurs de dégâts si elles sont meilleures que celles-ci.

Taille	Dégâts
Infime	1
Minuscule	1d2
Très petite	1d3
Petite	1d4
Moyenne	1d6
Grande	1d8
Très grande	2d6
Gigantesque	2d8
Colossale	4d6

Attaques spéciales. Une momie royale conserve les sorts et attaques spéciales du personnage. Elle gagne également les pouvoirs de désespoir et de putréfaction de la momie ordinaire, ainsi que l'une des attaques spéciales supplémentaires décrites ci-dessous (contrôle des morts-vivants et étreinte). Les jets de sauvegarde ont un DD de 10 + 1/2 DV de la momie + son modificateur de Charisme, à moins qu'autre chose ne soit spécifié.

Sorts. La momie royale peut lancer n'importe lequel des sorts qu'elle était capable de jeter de son vivant.

Désespoir (Sur). Quiconque aperçoit une momie royale doit réussir un jet de Volonté ou être paralysé de terreur pendant 2d4 rounds. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, cette créature ne peut plus être affectée par ce pouvoir pendant une journée entière.

Putréfaction (Sur). Maladie surnaturelle ; coup de poing, jet de Vigueur (DD 24), temps d'incubation 12 heures ; effet : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force et de 1d6 points de Constitution. Contrairement aux maladies normales, la malédiction de la momie se poursuit jusqu'à ce que la victime voit sa Constitution tomber à 0 (ce qui est synonyme de mort) ou soit soignée à l'aide d'une *guérison des maladies* ou de quelque autre forme de magie (cf. *Maladie* dans le *Guide du Maître*).

Si le malade succombe, son corps pourrit très rapidement et se transforme en sable et en poussière emportés au premier coup de vent, sauf si les sorts *guérison des maladies* et *rappel à la vie* sont jetés sur la dépouille dans les 6 rounds suivant le décès.

Contrôle des morts-vivants (Sur). Une momie royale dotée de ce pouvoir doit être un prêtre d'alignement mauvais. Elle bénéficie d'un bonus de +4 au niveau pris en compte pour intimider ou contrôler les morts-vivants.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la momie doit d'abord toucher à l'aide d'un coup de poing.

Particularités. La momie royale conserve toutes les particularités du personnage, mais gagne également celles des morts-vivants. Toutes les momies royales affichent la résistance au renvoi des morts-vivants, la résistance aux coups, la réduction des dégâts, la résistance à la magie, les immunités et la vulnérabilité au feu décrits ci-dessous. De plus, chacune dispose de l'une des trois particularités détaillées ci-après (*modification de forme*, *passage* ou symbiose).

Résistance au renvoi de morts-vivants (Ext). La momie royale bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de résistance au renvoi.

Résistance aux coups (Ext). Les attaques physiques n'infligent que la moitié des dégâts normaux à la momie royale. Appliquez cet effet avant la réduction des dégâts.

Réduction des dégâts (Sur). Le corps du mort-vivant est résistant, ce qui lui confère une réduction des dégâts (10/+1).

Résistance à la magie (Ext). Les momies royales ont une résistance à la magie égale à 10 + leur niveau de prêtre.

Immunités (Ext). Les momies royales sont immunisées contre le froid, le métamorphisme et les effets mentaux.

Vulnérabilité au feu (Ext). Le feu inflige des dégâts doublés aux momies royales, sauf si un jet de sauvegarde pour demi-dégâts est autorisé. Dans ce cas, une réussite se traduit par des dégâts réduits de moitié, et un échec par des dégâts doublés

***Modification de forme* (Mag).** Grâce à ce pouvoir, la momie royale peut user de *métamorphose* comme un ensorceleur de niveau 8, 3 fois par jour.

***Passage* (Mag).** Grâce à ce pouvoir, la momie royale peut user de *porte de phase* comme un ensorceleur d'un niveau égal à son niveau de prêtre, 3 fois par jour.



Illustration de B. Snoddy & J. Norman

Symbiose (Ext). Le corps du mort-vivant abrite un autre monstre. Les symbiotes les plus courants sont les limons verts, les moisissures jaunes et brunes (cf. Chapitre 4 du *Guide du Maître*), les vases grises et les araignées ou scorpions monstrueux. La momie royale est immunisée contre les attaques spéciales du symbiote, parmi lesquelles l'acide du limon vert et de la vase grise.

Jets de sauvegarde. Comme le personnage.

Caractéristiques. Comme le personnage, en ajoutant les bonus suivants : For +4, Int +2, Sag +2, Cha +2. Comme il s'agit d'un mort-vivant, elle n'a pas de valeur de Constitution.

Compétences. Les momies royales bénéficient d'un bonus racial de +8 aux jets de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Fouille, Perception auditive et Psychologie. Les autres compétences ne changent pas.

Dons. Comme le personnage.

Milieu naturel/climat. Terre ferme et souterrains.

Organisation sociale. Solitaire ou secte (1 momie royale, plus 2–8 momies normales).

Facteur de puissance. Comme le personnage + 2.

Trésor. Pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux (x2).

Alignement. Au choix.

Évolution possible. Selon la classe de personnage.

Personnages momies royales

Une momie royale conserve toutes les capacités de classe dont elle disposait au cours de son existence mortelle.

Exemple de momie royale

La base est un prêtre de Seth humain de niveau 11

Momie royale
Mort-vivant de taille M
Dés de vie : 11d12+3 (74 pv)
Initiative : +3 (+3 Dex)
Vitesse de déplacement : 9 m
CA : 21 (+3 Dex, +5 naturelle, *bracelets d'armure +2*, *anneau de protection +1*)
Attaques : coup (+5 corps à corps) ; bâton (+5 corps à corps) ; dague (+5 corps à corps) ; arbalète légère de maître et carreaux de maître (+10 distance)
Dégâts : coup 1d8+5 et paralysie ; bâton 1d6 ; dague 1d4 ; arbalète légère 1d8
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : contact blessant, aura de terreur, contact paralysant, sorts
Particularités : mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants +4, RD (15/+1), immunités
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +4, Vol +10 (*cape de résistance +1*)
Caractéristiques : For 10, Dex 16, Con –, Int 19, Sag 14, Cha 13
Compétences : Concentration +15, Connaissance des sorts +18, Connaissances (mystères) +18, Déplacement silencieux +16, Détection +15, Discrétion +15, Fouille +16, Perception auditive +15, Psychologie +10, Scrutation +14
Dons : Création d'objets merveilleux, École renforcée (Évocation), Écriture de parchemins, Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Robustesse

---

Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 13
Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux (x2)
Alignement : loyal mauvais
Évolution possible : selon la classe de personnage

Combat

Mort-vivant. Immunisé contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire de caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.

Immunités (Ext). Les momies royales sont immunisées contre le froid, le métamorphisme et les effets mentaux.

Le jet de Volonté contre l'aura de désespoir de la momie a un DD de 16. Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 14 + niveau du sort.

Objets magiques. Parchemin divin de *brume de dissimulation* et de *blessure légère* ; *chapelet de prière* (karma).

MONSTRES PHARAONIQUES

Les monstres qui suivent conviennent à merveille aux campagnes qui exploitent le panthéon pharaonique.

Monstre	FP	Notes
Basilic	5	
Blême	3	
Chaosien	7	Originaire des Douze Heures de la Nuit
Chauve-souris sanguinaire	2	
Chien de Yeth	3	Originaire des Douze Heures de la Nuit
Coléoptère géant	1/3–4	Type au choix
Dragonne	7	
Golem de pierre	11	
Goule	1	
Grick	3	
Guêpe géante	3	
Hurleur	3	Sert souvent les mignons de Seth ; originaire des Douze Heures de la Nuit
Lamie	6	
Lammasu	8	
Liche	+2	Drapée dans du lin et parcourant les pyramides servant de tombeaux ; souvent confondue avec les momies
Lilende	7	Originaire des Douze Heures de la Nuit
Lion sanguinaire	5	
Loup sanguinaire	3	Utilisez ces caractéristiques pour la hyène sanguinaire
Mante religieuse géante	2	
Mohrg	8	
Momie	3	
Naga	7–10	Type au choix
Nécrophage	3	
Ours sanguinaire	7	
Rukh	9	
Scorpions monstrueux	1/4–11	Taille au choix
Sphinx	5, 7, 8 ou 9	Type au choix
Squelette	1/6–9	Taille au choix
Tormante	9	Originaire des Douze Heures de la Nuit
Yuan-ti	5 ou 7	Type au choix
Zombi	1/6 à 12	Taille au choix

Animaux : aigle (vautour) (FP 1/2) ; âne (FP 1/6) ; babouin (FP 1/2) ; bison (sauvage) (FP 2) ; chameau (FP 1) ; chauve-souris (FP 1/10) ; chat (FP 1/4) ; chien (FP 1/3) ; crapaud (FP 1/10) ; crocodile (FP 2) ; crocodile géant (FP 4) ; éléphant (FP 8) ; faucon (FP 1/3) ; guépard (FP 2) ; léopard (FP 2) ; lézard (FP 1/6) ; lézard géant (FP 2) ; FP lion (FP 3) ; ours brun (FP 4) ; rat (FP 1/8) ; rhinocéros (FP 4) ; serpent, au choix (FP 1/3–5).

Pyramide

Ce diagramme montre l'agencement d'une pyramide typique de l'Égypte antique. Au sein d'une campagne qui exploite le panthéon pharaonique, les pyramides sont des endroits sacrés où l'on enterre les corps des individus ordinaires, ainsi que ceux des chefs de haut rang.

1. Tombes secondaires
2. Pyramide secondaire
3. Chapelle funéraire
4. Couloir
5. Chambre funéraire secondaire
6. Cryptes (pour les ouvriers et les prêtres)
7. Barque funéraire
8. Mémorial
9. Chambre funéraire principale



1 cm est égal à 6 m



Illus. de A. Swekel

Le panthéon asgardien est une interprétation fantastique des religions de l'ancienne Scandinavie. Il renferme les divinités utilisables dans le cadre de DUNGEONS & DRAGONS, agencées selon une cosmologie et une théologie prenant tout leur sens dans le jeu. Ces dieux ont été séparés de leur contexte historique en tant que divinités de la Scandinavie. Ainsi, ils ont été réunis dans un panthéon associé placé au service des prêtres et autres PJ et PNJ de D&D.

THÉOLOGIE ASGARDIENNE

Avant la naissance des dieux, le gouffre béant de Ginnungagap séparait la fournaise de Muspelheim, au sud, du glacial Niflheim, au nord. Au cœur de Niflheim jaillissait Hvergelmir, source de onze cours d'eau connus sous le nom collectif d'Elivagar. Au fur et à mesure qu'ils s'éloignaient de leur source, les sédiments empoisonnés qu'ils déposaient gelèrent. Les vapeurs qui se dégageaient de l'eau givrèrent, couche après couche, jusqu'à couvrir la distance au-dessus de Ginnungagap.

Le givre rencontra les bouffées infernales de Muspelheim et fondit, et de l'humidité naquit le géant du givre Ymir. Pendant son sommeil, sa sueur gela pour former ses premiers enfants, les géants du givre. La fonte des glaces créa également une vache appelée Audhumla. De ses pis naquirent quatre rivières de lait qui nourrirent Ymir et sa progéniture. Pour se nourrir, elle lécha les rocs gelés et salés, et au bout de trois jours, la glace fondue révéla un homme puissant et beau nommé Buri. Les descendants de Buri et les géants engendrèrent Odin, Vili et Vé, les premiers Ases. Ils tuèrent Ymir et tous les géants du givre se noyèrent dans son sang, à l'exception de Bergelmir et de sa femme, qui engendrèrent une nouvelle race de géants du givre.

Odin et ses frères extirpèrent le cadavre d'Ymir de Ginnungagap, créant la terre avec sa chair et les montagnes avec ses os. Les pierres et les rochers naquirent des dents et des os pulvérisés du géant, et son sang emplit Ginnungagap, créant les rivières, les lacs et la mer. Odin et ses frères créèrent le ciel à partir du crâne d'Ymir, que quatre nains nommés Nordri, Sudri, Austri et Vestri soutenaient. Les cheveux du géant devinrent les plantes, et son cerveau les nuages. Les étincelles de Muspelheim formèrent les étoiles. La terre était un grand cercle entouré d'océans. Les géants vivaient sur la côte et les hommes dans l'intérieur des terres, au sein de fortifications formées à partir des paupières d'Ymir. Odin donna le souffle et la vie aux humains, Vili leur donna la conscience et le mouvement, et Vé leur donna leur apparence, leur langage, l'ouïe et la vue. Le premier homme s'appela Ask (frêne) et la première femme Embla (orme ou vigne).

LES ASES ET LES VANES

Il existe deux races de dieux asgardiens : les Ases et les Vanes. Si les Ases font partie du mythe de la Création relaté ci-dessus, on ne sait que peu de chose des Vanes. Les Ases sont manifestement les dieux de la guerre et du destin, tandis que les Vanes semblent être les dieux de la fertilité et de la prospérité. Les deux races se livrèrent une longue guerre jusqu'à ce que toutes deux s'en lassent, ne croyant plus la victoire possible. Pour garantir la paix, elles échangèrent des otages. Les Vanes envoyèrent Njörd et ses enfants Freyr et Freyja. Les Ases envoyèrent Honir, un grand homme qu'ils disaient fait pour régner, et Mimir, le plus sage d'entre eux. Les Vanes se méfièrent de Honir, l'estimant en dessous de la réputation que les Ases lui avaient faite et trouvant ses réponses peu pertinentes lorsque Mimir n'était pas là pour le conseiller. Quand ils s'aperçurent qu'on les avait dupés, les Vanes coupèrent la tête de Mimir et la renvoyèrent aux Ases. Apparemment, ces derniers considérèrent qu'il s'agissait là de justes représailles

TABLE 6–1 : LE PANTHÉON ASGARDIEN

Nom	Domaines	Rang	Alignement	Arme de prédilection	Attributions
Odin	Air, Connaissance, Duperie, Guerre, Magie, Voyage	Sup	NB	Lance	Connaissance, magie, souveraineté, guerre
Aegir	Destruction, Eau, Force, Mal, Mort	Int	NM	Massue	Mer, tempêtes
Balder	Bien, Connaissance, Guérison	Int	NB	Épée à deux mains	Beauté, lumière, musique, poésie, renaissance
Forsete	Connaissance, Force, Protection	Int	N	Épée longue	Justice, loi
Freyja	Air, Bien, Charme, Magie	Int	NB	Épée longue	Fécondité, amour, magie, vanité
Freyr	Air, Bien, Flore, Soleil	Sup	NB	Épée à deux mains	Agriculture, fertilité, récoltes, soleil
Frigg	Air, Communauté, Connaissance, Faune	Sup	N	Armes naturelles	Naissance, fécondité, amour
Heimdall	Bien, Guerre, Loi	Int	LB	Épée longue	Vigilance, vue, ouïe, loyauté
Hel	Destruction, Mal, Mort	Int	NM	Épée longue	Mort, enfers
Hermod	Chance, Chaos, Voyage	1/2	CN	Rapière	Chance, communication, liberté
Loki	Chaos, Destruction, Duperie, Mal	Sup	CM	Dague	Voleurs, mauvais tours, meurtre
Njörd	Air, Bien, Eau	Int	NB	Pique	Commerce, mer, vent
Odur	Chaos, Feu, Soleil	1/2	CB	Épée bâtarde	Lumière, soleil, voyage
Sif	Bien, Chaos, Guerre	Min	CB	Épée longue	Guerre, duel
Skadi	Destruction, Force, Terre	Min	N	Grande hache	Terre, montagnes
Surt	Feu, Force, Guerre, Loi, Mal	Int	LM	Épée longue	Feu, guerre
Thor	Bien, Chaos, Climat, Force, Guerre, Protection	Sup	CB	Marteau de guerre	Tempêtes, tonnerre, guerre
Thrym	Chaos, Force, Guerre, Mal, Terre	Int	CM	Grande hache	Guerre, froid, géants
Tyr	Loi, Protection, Guerre	Int	LN	Épée longue	Courage, confiance, stratégie, tactique, écriture
Ull	Chaos, Protection, Voyage	Min	CN	Arc long	Archers, chasse, hiver

TABLE 6–2 : DIVINITÉS ASGARDIENNES SELON LES RACES

Race	Divinités
Demi-elfe	Freyr, Freyja, Hermod, Njörd, Ull ou selon la classe et l'alignement
Demi-orc	Thor, Ull ou selon la classe et l'alignement
Elfe	Freyr, Freyja, Hermod, Njörd, Ull ou selon la classe et l'alignement
Gnome	Balder, Freyr, Freyja, Odin ou selon la classe et l'alignement
Hafelin	Forsete, Frigg, Hermod, Skadi, Ull ou selon la classe et l'alignement
Humain	Selon la classe et l'alignement
Nain	Heimdall, Skadi, Thor, Tyr ou selon la classe et l'alignement

TABLE 6–3 : DIVINITÉS ASGARDIENNES SELON LES CLASSES

Classe	Divinités (alignement)
Barbare	Odur (CB), Sif (CB), Skadi (N), Thor (CB), Thrym (CM), Ull (CN)
Barde	Balder (NB), Freyja (NB), Hermod (CN), Odin (CB)
Druide	Freyr (NB), Frigg (N), Odur (CB), Skadi (N), Ull (CN)
Ensorceleur	Freyja (NB), Loki (CM), Odin (CB)
Guerrier	Freyja (NB), Heimdall (LB), Odin (CB), Sif (CB), Surt (LM), Thor (CB), Thrym (CM), Tyr (LN)
Magicien	Freyja (NB), Frigg (N), Hel (NM), Odin (CB)
Moine	Tyr (LN)
Paladin	Heimdall (LB)
Prêtre	Au choix
Rôdeur	Freyr (NB), Heimdall (LB), Odur (CB), Sif (CB), Thor (CB), Skadi (N), Tyr (LN), Ull (CN)
Roublard	Loki (CM), Odin (CB)

pour leur mensonge, et la paix subsista. Odin plaça la tête de Mimir sous les racines d'Yggdrasil, à Midgard, créant ainsi une grande fontaine de sagesse. Au cours du temps, tous les Vanes s'intégrèrent aux Ases.

Utilisation des Ases et des Vanes dans une campagne

Le panthéon asgardien fonctionne particulièrement bien avec des personnages issus du même type de milieu naturel glacé et sauvage, qui fut la toile de fond des mythes nordiques. Il s'agit des dieux d'un pays dans lequel la saison de croissance des végétaux est courte, où les hivers sont longs et meurtriers. Ce sont les dieux d'un peuple qui craignait et respectait la mer, et qui en avait besoin non seulement pour se nourrir, mais aussi pour se déplacer, commercer et piller. Les Ases en particulier sont des dieux belliqueux, bien qu'ils respectent clairement le pouvoir des mots écrits et affichent davantage d'admiration pour la magie que de peur et de dégoût. Les monstres de D&D ne nécessitent que peu de remaniements, à une exception près, et non des moindres. Dans le monde asgardien, les géants de Jotunheim et de Muspelheim sont des êtres divins capables de défier les dieux. Ces géants ont un rang divin de 0 au moins, mais beaucoup atteignent le rang 5. Toutefois, tous les géants ne sont pas forcément de nature divine. La plupart des géants de Mannheim (la demeure des mortels) sont des créatures inférieures et mortelles.

COSMOLOGIE ASGARDIENNE

Trois plans primaires constituent l'essentiel de la cosmologie asgardienne : Asgard et Niflheim sont des plans extérieurs et Midgard est le plan Matériel. Le plan de l'Ombre relie Midgard et Niflheim. Les plans Astral et Éthéré ne sont pas reliés aux plans extérieurs, mais s'étendent de Midgard au plan de l'Ombre.

YGGDRASIL

Les branches du grand frêne qu'on appelle également l'arbre cosmique, Yggdrasil, s'étendent au-dessus d'Asgard. Ses trois immenses racines s'étendent jusqu'aux trois plans d'existence. Le puits d'Urd (le destin) se

trouve sous l'une des racines, près d'Asgard. Les dieux y tiennent conseil chaque jour, là où les Nornes entretiennent Yggdrasil. Le puits de Mimir se trouve sous la racine qui mène à Jotunheim, à Midgard, et qui accueille aussi Mannheim. La fontaine de Mimir est une source de grandes connaissances. Odin y sacrifia un œil pour gagner son savoir secret. La troisième racine aboutit à Niflheim. Hvergelmir, la source des cours d'eau qui contribua à la création du monde, y coule toujours, là où le dragon Nidhogg ronge ses racines. C'est à cause de ces morsures perpétuelles que les Nornes doivent le soigner et que l'arbre comprend la souffrance des mortels.

ASGARD

Foyer des dieux, Asgard est le plan le plus proche des branches d'Yggdrasil, l'arbre cosmique. De nombreuses demeures divines figurent en bonne place dans la mythologie asgardienne et ont un nom. Odin a deux palais à Asgard, Valhalla et Valaskjalf.

Valhalla

Valhalla est le sanctuaire de ceux qui sont morts au combat, les einherjar. Chacune de ses cinq cent quarante portes est assez large pour laisser passer huit cents hommes de front. Les chevrons sont des lances, le toit est fait de boucliers et les bancs sont couverts de cuirasses. Un loup garde la porte occidentale et un aigle est perché au-dessus. Chaque jour, le coq Gullinkambi (« crête dorée ») réveille les einherjar, qui sortent s'entraîner dans l'attente du Ragnarök, la dernière bataille. Chaque soir, ceux qui sont morts au combat se relèvent, sains et saufs. Ils festoient dans le palais, mangeant la viande de Saehrimnir, un sanglier dont la chair se régénère chaque jour, et l'hydromel de Hedirun, une chèvre qui se tient en haut du Valhalla, mastiquant les feuilles de l'arbre Laerad.

Valaskjalf

À Valaskjalf (« la corniche des morts ») se trouve le grand trône d'Odin, Hlidskjalf, depuis lequel il peut voir n'importe quel lieu d'Asgard, de Midgard ou de Niflheim. Il ne permet à nul autre dieu que Frigg de s'y asseoir.



Les autres palais

Le palais de Thor, Bilskirnir, se trouve dans une région d'Asgard appelée Thrudvangar. Le palais de Balder s'appelle Briedbalik (« vaste splendeur ») et celui de Forsete, Glitnir, est doté de piliers d'or rouge et d'un toit incrusté d'argent. Tous ceux qui repartent de Glitnir voient leurs querelles licites résolues. Le palais de Freyja, Sessrumnir, est à ce point impénétrable que Loki dut se transformer en aiguille pour y entrer. La moitié des hommes morts au combat et toutes les femmes ainsi tuées viennent dans le palais de Freyja. Frigg passe son temps à Valaskjalf ou dans son propre palais, Fensalir. Le palais de Heimdall, Himinbjorg, se trouve près de Bifrost. Le palais de Ull s'appelle Ydalir. Enfin, le palais connu sous le nom de Gimli, à Asgard, est considéré comme le plus bel édifice de l'univers. La prophétie prétend que les dieux vivront ici en paix après le Ragnarök. Les Ases ont deux palais communs, Gladsheim et Vingolf, où ils se rassemblent pour discuter des événements et prendre les décisions importantes.

Autres lieux d'Asgard

Asgard est aussi le foyer de Vanaheim, la demeure des Vanes, d'Alfheim, la patrie des elfes de lumière (*Lios Alfar*) et site du palais de Freyr, et de Vigrid, la plaine où s'affronteront dieux et géants lors du Ragnarök.

BIFROST

Les conteurs asgardiens affirment que les arcs-en-ciel de Midgard incarnent Bifrost. Pour cette raison, on nomme Bifrost le pont arc-en-ciel. Bifrost relie Asgard à Midgard.

MIDGARD

Midgard est le royaume des mortels de la cosmologie asgardienne. En plus de Mannheim, on y trouve Jotunheim, le pays des géants du givre, Muspelheim, la terre des géants du feu, le royaume nain de Nidavellir, et Svartalfheim, le domaine des elfes noirs (*Svart Alfar*).

NIFLHEIM

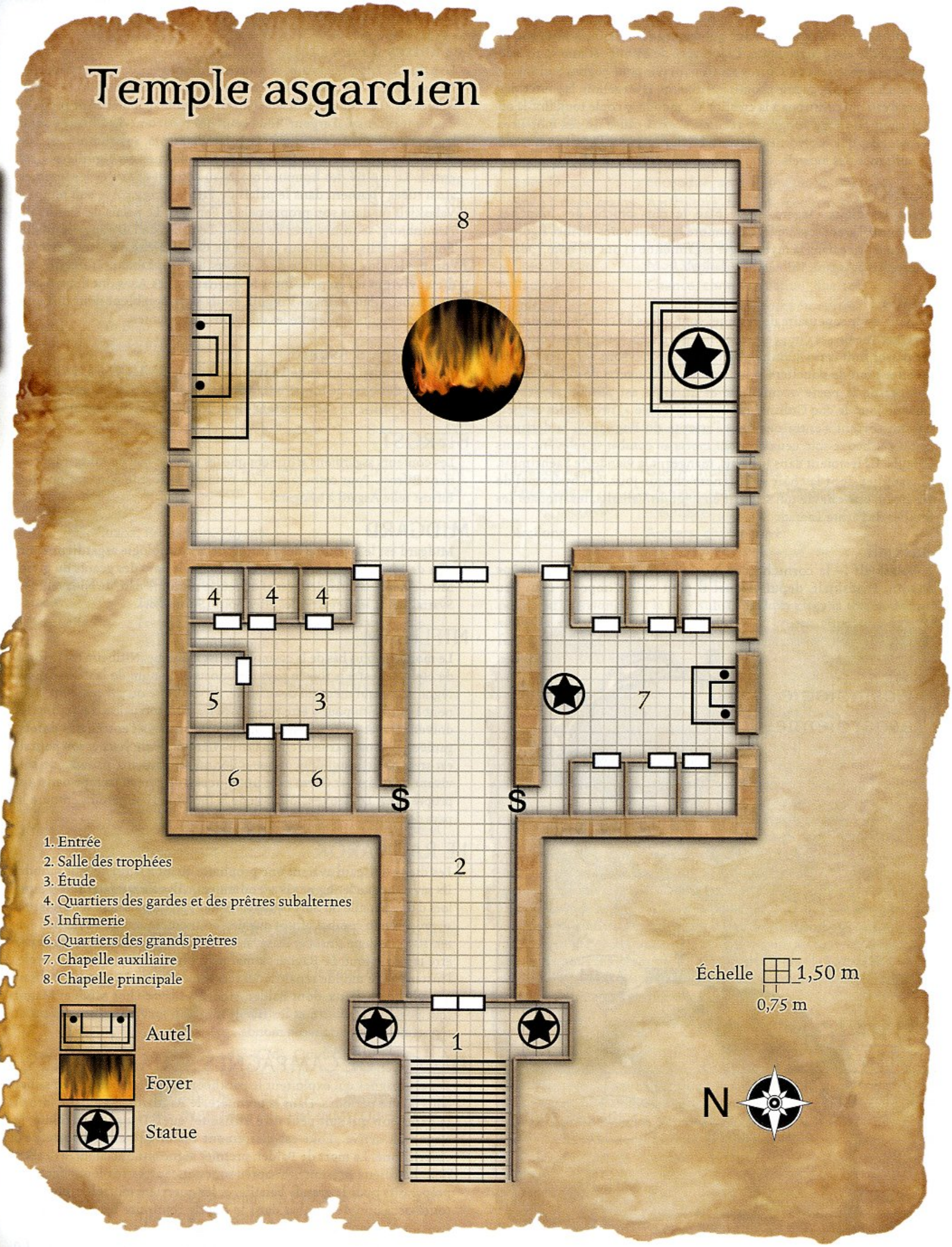
Le monde le plus bas de la cosmologie asgardienne, Niflheim est le foyer de Hel. Hel est à la fois le pays des morts et le nom de la déesse qui y règne. Ceux qui meurent de maladie, de vieillesse ou par accident viennent à Niflheim pour y être jugés par Hel dans son palais d'Eljudnir. Ils doivent traverser Gnipahellir, la caverne située à l'entrée des enfers, gardée par le monstrueux chien Garm. Garm a quatre yeux et son poitrail est trempé de sang. Quiconque a donné du pain aux pauvres de son vivant peut apaiser Garm avec un morceau de gâteau trempé dans son propre sang. Le fleuve Gjoll, issu de la fontaine Hvergelmir, entoure le pays des morts.

LE RAGNARÖK

Les dieux d'Asgard avaient une prophétie quant à la fin de leur monde. Ils savaient que le Ragnarök viendrait et qu'ils affronteraient les géants lors d'une bataille où Surt brûlerait le monde. Ils passaient leur temps à se préparer au combat plutôt que de s'en inquiéter ou d'essayer de l'éviter. Ils agissaient ainsi car ils savaient que le Ragnarök n'était pas censé être la fin de tout. Le Ragnarök marquait plutôt le tournant d'un cycle, l'instant où le monde renaîtrait et recommencerait. La prophétie disait que plusieurs dieux, dont Balder, Hod, les fils de Thor Modi et Magni (qui possède *Mjöllnir*), et les fils d'Odin Vali et Vidar, survivraient et régneraient sur ce nouveau monde.

DÉCORS DE CAMPAGNES ASGARDIENNES

Les campagnes qui exploitent le panthéon asgardien peuvent se situer dans quatre périodes. Dans la première, le Ragnarök est encore loin et le panthéon qui suit peut être utilisé tel quel. Dans la deuxième, le Ragnarök arrive. Loki est clairement maléfique et peut être déjà emprisonné. La mort de Balder, premier signe annonciateur, a déjà eu lieu. Les dieux présentés ci-après sont concentrés sur leurs derniers préparatifs pour la grande bataille, et les guerriers mortels sautent sur toute occasion de combat dans le but de rejoindre les einherjar. La troisième époque se situe lors du Ragnarök. La guerre contre les géants peut être l'affaire de quelques jours ou durer des années. En


Temple asgardien
8
4
4
4
5
3
6
6
7
S
S
2
1
1. Entrée
2. Salle des trophées
3. Étude
4. Quartiers des gardes et des prêtres subalternes
5. Infirmerie
6. Quartiers des grands prêtres
7. Chapelle auxiliaire
8. Chapelle principale
Autel
Foyer
Statue
Échelle 1,50 m
0,75 m
N

tout cas, les dieux combattent les géants et ont peu de temps à consacrer aux mortels. Loki et tous ses enfants combattent aux côtés des géants contre Odin et les Ases. Enfin, la campagne peut se dérouler après le Ragnarök. Seuls les six dieux mentionnés plus haut ont survécu. Dans une campagne de ce genre, de nouveaux dieux peuvent apparaître et les six survivants doivent faire l'expérience de leur autorité nouvelle sur la création. Bien des prêtres n'ont plus accès à leurs domaines jusqu'à l'avènement de nouveaux dieux, à moins que les survivants ne prennent en charge ceux-ci.

WYRD

Les Asgardiens pensent que les Nornes écrivent leur destinée (*wyrd*) à leur naissance. Le mythe du Ragnarök en est un reflet. Odin et ses frères savaient, au moment où ils créaient le monde, qu'il était destiné à s'achever en les emportant avec lui. Les Asgardiens affrontent leur destin avec courage et résolution. Ils cherchent à surpasser les héros légendaires pour que les bardes et les skaldes chantent leurs exploits longtemps après leur mort.

Les Nornes

Urd (« destin »), Verdande (« présent ») et Skulde (« futur ») étaient les trois principales Nornes, mais il en existait bien d'autres de rang moindre, dont certaines d'origine elfe ou naine, tantôt bonnes, tantôt malveillantes. Certains mythes prétendent que chacun a sa propre Norne. Les Nornes veillent sur Yggdrasil, au puits d'Urd d'Asgard, et mesurent la vie des autres êtres du cosmos. Les Nornes n'enseignent rien aux mortels, mesurant sans passion le wyrd de chaque individu. Ceux qui cherchent les secrets de l'univers peuvent prier pour demander l'aide des Nornes. Certains ordres monastiques cherchent à imiter leur dévotion envers l'équilibre de l'ordre cosmique.

LE PANTHÉON ASGARDIEN

Le panthéon asgardien est un panthéon associé et Odin en est le maître absolu. Bien que les décisions soient prises en conseil par les dieux, Odin a le dernier mot, même s'il s'oppose à la majorité. La religion asgardienne vénère tous les dieux, mais beaucoup de gens appartiennent à des cultes dévoués à un membre précis du panthéon. L'adoration d'une « divinité tutélaire » n'est pas exclusive. Les disciples de divinités particulières continuent à adorer tout le panthéon : ils entretiennent simplement une relation spéciale avec une divinité qui incarne une croyance ou un rôle qui leur semble important en tant que mortels.

Comme le panthéon asgardien est associé, les prêtres peuvent le prendre dans sa globalité plutôt que de choisir une divinité particulière. En fait, les mortels sont censés vénérer toutes les divinités asgardiennes en tant que panthéon.

Les prêtres qui adorent le panthéon asgardien dans son ensemble peuvent choisir n'importe lequel des domaines suivants : Air, Bien, Chance, Chaos, Charme, Climat, Communauté, Connaissance, Destruction, Duperie, Eau, Faune, Feu, Flore, Force, Guérison, Guerre, Loi, Magie, Mal, Mort, Protection, Soleil, Terre ou Voyage.

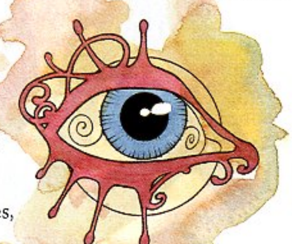
Les prêtres du panthéon peuvent être de n'importe quel alignement. Ils doivent choisir leur arme de prédilection parmi les suivantes : arc long composite, bâton, combat à mains nues, dague, épée à deux mains, épée courte, épée longue, lance, marteau de guerre ou massue.

LES DIEUX ASGARDIENS DE D&D

Les Ases acceptèrent les géants parmi eux, indiquant par là que le panthéon asgardien permettait une infinité de rangs divins. Les dieux naissent avec leurs pouvoirs et leur statut divin, et le conseil des Ases semble capable d'accorder un rang divin aux géants où à tout être qui en est digne. Si les dieux sont indépendants du nombre de leurs adorateurs, ils sont visiblement actifs à Midgard. Les dieux sont bienveillants, indifférents ou hostiles selon leur alignement, celui des mortels et la façon dont ces derniers les abordent. Selon la divinité, les mortels adorent les dieux par amour, par gratitude ou par peur. Les dieux asgardiens peuvent mourir. Ils vivent dans une cosmologie particulière, où ils sont les créateurs de leur univers. Les dieux qui resteront après le Ragnarök seront des héritiers et non des usurpateurs.

ODIN

Père Tout-Puissant, le Père des Morts, le Dieu des Pendus, le Dieu des Prisonniers, le Dieu des Cargaisons, le Très-Haut, l'Ardent, Odin aux Ruses Subtiles, le Père des Victoires, l'Aveugle, Odin au Regard Fuyant, Odin au Bâton Magique, le Destructeur, le Terrifiant



Dieu supérieur
Symbole : un œil bleu
Plan d'origine: Asgard
Alignement : neutre bon
Attributions : connaissance, magie, souveraineté, guerre
Adorateurs : bardes, guerriers, ensorceleurs, magiciens, philosophes, sages, nobles, gnomes
Alignements des prêtres : CB, LB, NB
Domaines : Air, Connaissance, Duperie, Guerre, Magie, Voyage
Arme de prédilection : lance

Odin n'a plus qu'un œil brillant comme le soleil, car il a donné l'autre pour avoir le droit de boire à la source de Mimir. Il déroba jadis l'hydromel de la poésie et certaines légendes veulent que ce soit lui qui donne talent et inspiration aux poètes mortels. Odin se pendit lui-même à Yggdrasil pendant neuf jours, percé de sa propre lance, jusqu'à ce que sa souffrance lui donne accès aux runes mystiques, sources de la sagesse et des pouvoirs magiques. Son calvaire impressionna tellement le géant Bolthor qu'il enseigna à Odin neuf chants magiques qui lui permettaient de maîtriser dix-huit sorts que nul homme ou femme ne connaissait encore. Odin est destiné à être englouti par le fils de Loki, Fenrir, durant le Ragnarök, mais son propre fils Vidar le vengera.

Le visage voilé d'ombre par les larges bords de son chapeau, Odin voyage comme un simple mortel. Dieu de la magie, de la guerre et de la sagesse, il se rend à Midgard pour distribuer savoir et victoires au combat. Ses nombreux titres laissent deviner ses attributions.

Illus. de D. Cramer

Dogme

Le culte d'Odin privilégie la stratégie subtile et la résolution des problèmes par l'astuce. Les disciples d'Odin cherchent constamment de nouvelles connaissances qui leur donneront l'avantage sur leurs ennemis. Paradoxalement, le culte promeut l'indépendance en narrant les aventures d'Odin, qui se retourne parfois contre les rois et les généraux qui avaient ses faveurs, au cœur même de la bataille. Les disciples se pendent rituellement ou se transpercent avec des lances pour imiter leur divinité tutélaire, mais en réalité, les pendaisons et les blessures ne sont que des épreuves et ne laissent pas de séquelles. Se crever l'œil ou se l'arracher volontairement pour imiter Odin est une honte, alors que la perte d'un œil au combat est considérée comme une faveur du dieu.

Les alliances du culte se font et se défont facilement. Si un roi prend à la légère un conseiller issu du culte ou se moque de ses recommandations, ce dernier peut partir sans crier gare ou simplement passer à l'ennemi.

Clergé et temples

Les prêtres d'Odin portent généralement des vêtements sombres, une cape décorée ou entièrement faite de plumes de corbeau et un bandeau leur couvrant l'œil gauche (pourtant intact), qu'ils ne permettent à personne de soulever ou de toucher. Avares de connaissances, ils n'échangent leurs secrets qu'avec ceux qui prouvent qu'ils ne s'adressent à eux qu'en dernier recours, après avoir tout tenté.

Les temples d'Odin sont généralement des palais vastes et bruyants. Ceux qui ne se laissent pas distraire par le tintamarre et les rixes remarquent l'épaisseur des murs, l'absence de fenêtres et les portes qu'il est facile de barricader solidement. Si les fidèles les ferment et les bloquent, ces palais deviennent de robustes forteresses. Les zones privées du temple comprennent des bibliothèques et de vastes collections d'instruments de divination. Hors des zones civilisées, les sanctuaires d'Odin sont répandus dans les lieux sauvages qui offrent un large panorama sur le paysage environnant.

Les visiteurs sont chaleureusement accueillis dans les temples, reçoivent une chope d'hydromel et une assiette de nourriture. Ensuite, on ne s'occupe plus d'eux, à moins qu'ils ne viennent vendre ou troquer des



Illus. de R. Sardinha

sorts, des connaissances ou des objets magiques. Par conséquent, les ensorceleurs et les magiciens reçoivent un traitement de faveur et y trouvent généralement des repas gratuits et un endroit où dormir tant qu'ils peuvent contribuer aux progrès de la magie.

ODIN

Guerrier 20/Magicien 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 19
Dés de vie : 20d8+180 (Extérieur), plus 20d10+180 (Gue), plus 20d4+180 (Mag) (980 pv)
Initiative : +13 (+9 Dex, +4 Science de l'Initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 79 (+9 Dex, +19 divin, +32 naturelle, +9 parade)
Attaques* : *Gungnir, lance +5 acérée, boomerang, à longue portée, sainte, sanglante et spectrale* (+76/+71/+66/+61 corps à corps, +74 distance) ; ou sort (+70 contact au corps à corps ou +68 contact à distance) *Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez un dé pour déterminer s'il porte un coup critique.
Dégâts* : *Gungnir, lance +5 acérée, boomerang, à longue portée, sainte, sanglante et spectrale* (1d8+23/18–20/x3 corps à corps, 1d8+16/18–20/x3 distance) ; ou selon le sort. *Inflige toujours le maximum de dégâts (lance 31 points au corps à corps, 24 points à distance).
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD (73/+5), résistance au feu (39), comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 28,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familier (corbeaux et loups), RM 51, aura divine (28,5 km, DD 38)
Jets de sauvegarde* : Réf +62, Vig +60, Vol +61. *Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.
Caractéristiques : For 32, Dex 28, Con 29, Int 44, Sag 30, Cha 29.
Compétences* : Acrobaties +46, Alchimie +68, Artisanat (maçonnerie) +82, Artisanat (travail du métal) +82, Bluff +58, Concentration +60, Connaissance des sorts +72, Connaissances (histoire) +62, Connaissances (mystères) +68, Connaissances (nature) +68, Connaissances (noblesse et royauté) +68, Connaissances (plans) +68, Connaissances (religion) +68, Décryptage +54, Déguisement +54, Détection +57, Diplomatie +62, Dressage +68, Équilibre +48, Équitation (cheval) +72, Escalade +70, Estimation +42, Fouille +62, Intimidation +62, Langage secret +39, Natation +70, Perception auditive +57, Premiers secours +57, Profession (herboriste) +61, Psychologie +59, Renseignements +54, Représentation +42, Saut +72, Scrutation +66, Sens de l'orientation +35, Sens de la nature +49, Utilisation d'objets magiques +42. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (lance), Arme en main, Attaque au galop, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Augmentation d'intensité, Charge dévastatrice, Combat monté, Combat en aveugle, Destruction d'arme, Écriture de parchemins, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Extension d'effet, Extension de durée, Extension de portée, Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Maîtrise du critique (lance), Maîtrise des sorts, Piétinement, Prestige, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du critique (lance), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (lance), Succession d'enchaînements, Vigilance.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Arme tueuse (géants), Changement de forme, Changement de forme supérieur, Contresort instantané, Contrôle de créatures (toute créature qui est capable de lancer un sort ou d'utiliser un pouvoir magique), Domaine supplémentaire (Air), Domaine supplémentaire (Connaissance), Domaine supplémentaire (Duperie), Frappe dévastatrice, Maîtrise de la magie profane, Maîtrise divine de la magie, Maîtrise divine des batailles, Messager de la mort, Métamagie automatique (incantation rapide des sorts de magicien), Modification de forme, Modification de taille, Pouvoir de vie et de mort, Pouvoir supérieur de vie et de mort, Réduction des dégâts augmentée, Sens surdéveloppé (vue), Sorts de magicien spontanés, Tempête divine, Voir la magie.

Pouvoirs de domaines. Renvoi ou destruction de créatures de la terre, ou intimidation ou contrôle des créatures de l'air, 19 fois/ jour ; lance les sorts de divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; peut utiliser les objets activés par une fin d'incantation ou le potentiel magique de leur utilisateur comme un Mag20 ; *liberté de mouvement*, 19 rounds/jour.

Pouvoirs magiques. Odin use de ces pouvoirs au niveau 29, à l'exception des sorts de divination, qu'il utilise au niveau 30. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 38 + niveau du sort. *Antidétection, arme magique, arme spirituelle, arrêt du temps, aura indétectable de Nystul, barrière de lames, brume de dissimulation, changement d'apparence, clairaudience/clairvoyance, colonne de feu, confusion, contrôle des vents, contrôle du climat, cyclone, détection de pensées, détection des passages secrets, disjonction de Mordenkainen, dissipation de la magie, divination, double illusoire, éclair multiple, écran, état gazeux,*

identification, invisibilité, leurre, localisation d'objet, localisation suprême, marche dans les airs, métamorphose universelle, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir étourdissant, mot de pouvoir mortel, mur de vent, mythes et légendes, nuée d'élémentaires (en qualité de sort d'air uniquement)*, orientation, panoplie magique, porte de phase, porte dimensionnelle, prémonition, projection astrale, protection contre les sorts, puissance divine, renvoi des sorts, repli expéditif, résistance à la magie, téléportation sans erreur, transfert de sorts, vision lucide, vol, zone d'antimagie.*

Sorts de magicien (niveaux 0–17 : 4/9/8/8/8/8/7/7/7/7/3/3/3/3/2/2/2/2 ; DD de base égal à 29 + niveau du sort).

Possessions. Odin manie *Gungnir*, une *lance +5 acérée, boomerang, à longue portée, sainte, sanglante et spectrale* forgée par les nains. Elle a un facteur de portée de 24 mètres en raison de la force et de l'adresse d'Odin, et des enchantements dont elle est pourvue.

Draupnir, en comparaison, semble bien modeste. Cet anneau en or forgé par les nains, d'une valeur d'un million de po, génère huit anneaux d'égale valeur tous les neuf jours.

Hlidskjalf est le trône élevé d'Odin à Asgard. Quand il y est assis, Odin bénéficie d'un bonus d'intuition de +30 aux jets de Scrutation, et il peut utiliser les sorts de divination sans considération de distance ou de différence de plan.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu supérieur, Odin obtient toujours le meilleur résultat possible aux jets de dés qu'il effectue (ce qui inclut, entre autres, les jets d'attaque, de dégâts, de caractéristique, de compétence et de sauvegarde). Il est immortel.



Perceptions. Odin entend, touche et sent dans un rayon de 28,5 kilomètres, mais il voit dans un rayon de 57 km. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 28,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 19 heures au maximum.

Perception des attributions. Odin a conscience de toute utilisation de magie (incantation de sort, utilisation d'objet, utilisation de pouvoir magique ou création d'objet magique), toute découverte, consignation ou échange de sorts ou de connaissances occultes, tout combat de masse et tout événement impliquant l'un des Ases, dix-neuf semaines avant et après que l'événement ait eu lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Odin peut utiliser n'importe quelle compétence de Connaissances, même s'il n'en possède pas le moindre degré de maîtrise, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 30. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 20 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Odin est à même de créer n'importe quel type d'objet magique.

Freke et Gere (loups d'Odin)

Odin a deux loups, Freke et Gere. Comme il ne se nourrit que d'hydromel, il jette la viande de sa table du Valhalla aux loups. On ne rencontre jamais l'un des loups sans son compagnon.

Freke et Gere, loups légendaires d'Odin : FP 7 ; animaux de taille M ; DV 14d8+70 (182 pv) ; Init +4 ; VD 18 m ; CA 24 (contact 19, pris au dépourvu 15) ; Att +17 corps à corps (2d6+10, morsure) ; AS croc-en-jambe ; Part odorat ; AL N ; JS Réf +10, Vig +8, Vol +3 ; For 24, Dex 28, Con 20, Int 2, Sag 14, Cha 10.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +12, Détection +10, Discrétion +12, Perception auditive +10, Sens de la nature +4 ; Botte secrète (morsure).

Croc-en-jambe (Ext). Un loup légendaire qui réussit une attaque de morsure peut faire un croc-en-jambe au prix d'une action libre (cf. *Manuel des Joueurs*, page 139), sans effectuer d'attaque de contact, ni susciter d'attaque d'opportunité, ni s'exposer à un croc-en-jambe en cas d'échec.

Compétences. Un loup légendaire bénéficie d'un bonus racial de +2 aux jets de Déplacement silencieux, Détection et Perception auditive, d'un bonus racial de +4 aux jets de Discrétion et d'un bonus racial de +8 aux jets de Sens de la nature visant à pister via l'odorat.

Hugin et Munin (freux d'Odin)

Odin lâche Hugin (« Pensée ») et Munin (« Mémoire ») chaque jour pour qu'ils lui apportent des nouvelles des mondes asgardiens. Au sein de la cosmologie asgardienne, un mortel ne sait jamais si le corbeau qui l'observe n'est pas Hugin ou Munin.

Hugin et Munin, freux légendaires d'Odin : FP 6 ; animaux de taille P ; DV 12d8+36 (132 pv) ; Init +8 ; VD 3 m, vol 30 m (moyenne) ; CA 23 (contact 21, pris au dépourvu 15) ; Att +17 corps à corps (1d6+2, 2 serres), +10 corps à corps (1d8+1, morsure) ; AL N ; JS Réf +18, Vig +11, Vol +7 ; For 14, Dex 30, Con 16, Int 2, Sag 16, Cha 12.

Compétences et dons. Détection +12, Perception auditive +12 ; Botte secrète (morsure), Botte secrète (serres).

Sleipnir (destrier à huit pattes d'Odin)

Pendant la guerre contre les Vanes, la muraille qui protégeait Asgard fut rasée. Un architecte vint offrir aux Ases de la rebâtir s'ils lui donnaient Freyja pour femme, et s'ils lui offraient le soleil et la lune. Odin et ses compagnons Ases acceptèrent, à condition qu'il bâtisse le mur en six mois. Ils ne croyaient pas cet exploit possible et pensaient que Freyja, le soleil et la lune n'avaient rien à craindre. L'architecte avait un étalon, Svadilfari, qui était capable de traîner des rochers d'une taille incroyable, ce qui lui permit d'ériger rapidement le mur. Comme il ne restait que trois jours, les dieux demandèrent à Loki de les sortir de ce mauvais pas. Loki se transforma en jument et occupa l'étalon la nuit durant. L'architecte éclata de colère et laissa apparaître sa véritable nature : il s'agissait d'un géant. Thor en finit rapidement avec lui et Loki donna naissance au cheval magique Sleipnir.

Sleipnir, cheval légendaire d'Odin : FP 8 ; animal de taille G ; DV 18d8+144 (pv 288) ; Init +2 ; VD 24 m, vol 30 m (bonne) ; CA 19 (contact 11, pris au dépourvu 17) ; Att +22 corps à corps (2d6+9, 4 sabots), +20 corps à corps (1d6+4, morsure) ; Part odorat ; AL N ; JS Réf +13, Vig +20, Vol +8 ; For 28, Dex 14, Con 26, Int 2, Sag 14, Cha 10.

Compétences et dons. Détection +8, Perception auditive +8 ; Attaques multiples.



Illus. de R. Sardinha

AEGIR



Le Dieu des Océans
Dieu intermédiaire
Symbole : vagues déchaînées
Plan d'origine : Midgard
Alignement : neutre mauvais
Attributions : mer, tempêtes
Adorateurs : marins, voyageurs en mer
Alignements des prêtres : CM, LM, NM
Domaines : Destruction, Eau, Force, Mal, Mort
Arme de prédilection : massue

Aegir et sa femme, Ran, vivent à l'écart des Ases et des Vanes. Plutôt que de vivre à Asgard, ils résident à Midgard, au fond de l'océan, dont les profondeurs sont le royaume d'Aegir, loin de la terre, là où la navigation et la pêche sont difficiles et dangereuses. Aegir a l'apparence d'un homme farouche à la longue barbe grise et aux doigts semblables à des griffes. Il apparaît à la surface de la mer pour détruire les navires qui ne lui ont pas fait de sacrifice, bien qu'il soit connu pour la munificence des festins qu'il offre à ses frères les dieux. Ran, sa femme et son égale, entraîne les noyés vers son palais sous-marin. Ses responsabilités sont dans ce cas identiques à celles de Freyja et de Hel, car les noyés ne vont pas au Valhalla, à Sessrumnir ou en enfer. Aegir et Ran ont neuf filles, chacune incarnant un type de vague différent.



Illus. de D. Cramer & L. Grant-West

Dogme

Les cultes d'Aegir fleurissent dans les ports de mer. Les disciples n'essaient pas de s'intégrer ou de se faire des amis. Ils enseignent que ceux qui veulent faire bon voyage en mer doivent apaiser Aegir. Les membres du culte font généralement partie de l'équipage de navires de commerce ou de pêche qui s'en vont en haute mer. Leur appartenance au culte ne reflète pas une préférence commune pour le Mal, mais une sainte frayeur d'Aegir.

Clergé et temples

Les prêtres d'Aegir ne sont pas nombreux et sont réputés pour leur cruauté. Heureusement, ils la réservent à ceux qui n'honorent pas correctement leur dieu. La rumeur veut qu'ils aient brûlé des navires dont le capitaine se vantait de naviguer en haute mer sans avoir apaisé le dieu des tempêtes.

Les temples d'Aegir sont ouvertement fortifiés contre l'œuvre des mortels et les éléments naturels. Les villageois et les voyageurs peuvent s'y abriter des marées ou des inondations, à condition qu'ils affichent le respect (et l'or) requis. Malgré toutes les offrandes, les temples d'Aegir sont rarement riches. Pour imiter le dieu, ils offrent régulièrement des festins à leur communauté. Le temple comprend des cuisines, des garde-manger, des salles de prière et les armureries typiques des temples asgardiens.

Les visiteurs sont reçus froidement. Ceux qui prévoient un voyage en mer et font des offrandes découvrent que les prêtres peuvent être de joyeux lurons appréciant la nourriture, la bière et les plaisanteries comme tout le monde. Les prêtres sont menaçants à l'encontre de ceux qui viennent les mains vides. Toutefois, tous sont les bienvenus les jours de festin.

AEGIR

Guerrier 20/Prêtre 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 11
Dés de vie : 20d8+220 (Extérieur), plus 20d10+220 (Gue), plus 20d8+220 (Prê) (1180 pv)
Initiative : +12 (+8 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m, nage 30 m.
CA : 61 (+8 Dex, +11 divin, +24 naturelle, +8 parade)
Attaques : *massue +5 sanglante et de tonnerre* (+74/+69/ +64/+59 corps à corps) ; ou sort (+68 contact au corps à corps ou +59 contact à distance)
Dégâts : *massue +5 sanglante et de tonnerre* (1d10+32/19–20) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, intimidation des morts-vivants 19 fois/jour.
Particularités : immunités divines, RD (46/+4), résistance au feu (31), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 16,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, RM 43, aura divine (330 m, DD 29).
Jets de sauvegarde : Réf +53, Vig +54, Vol +53.
Caractéristiques : For 44, Dex 26, Con 32, Int 26, Sag 27, Cha 26.
Compétences* : Artisanat (maçonnerie) +61, Artisanat (travail du métal) +61, Bluff +49, Concentration +59, Connaissance des sorts +55, Connaissances (mystères) +55, Connaissances (nature) +49, Connaissances (plans) +49, Connaissances (religion) +55, Détection +49, Diplomatie +59, Escalade +58, Intimidation +53, Perception auditive +49, Premiers secours +55, Saut +58, Scrutation +51, Sens de la nature +51. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.

Dons : Arme de prédilection (massue), Arme en main, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Emprise sur les morts-vivants (x2), Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Extension d'effet, Extension de durée, Extension de portée, Magie de guerre, Maîtrise du critique (massue), Puissance divine, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du critique (massue), Sort consacré, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (massue), Succession d'enchaînements, Vengeance divine, Vigilance, Vision aveugle sur 1,50 m, Volonté de fer.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Appel de créatures (créatures marines), Changement de forme, Communication avec des créatures (créatures marines), Domaine supplémentaire (Destruction), Domaine supplémentaire (Mort), Esprit de la bête, Maîtrise divine de l'Eau, Messager de la mort, Modification de forme, Modification de taille, Pouvoir de la nature, Pouvoir de vie et de mort, Tempête divine.

Pouvoirs de domaines. Châtiment, 11 fois/jour (attaque de corps à corps accompagnée d'un bonus de +4 à l'attaque et de +20 aux dégâts) ; renvoi ou destruction des créatures du feu, ou intimidation ou contrôle des créatures de l'eau, 11 fois/jour ; exploit physique, 11 fois/jour (bonus d'altération de +20 en Force pendant 1 round) ; lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *caresse mortelle*, 11 fois/jour (lancez 20d6 ; si le total atteint ou le nombre de pv de la cible, celle-ci meurt).

Pouvoirs magiques. Aegir use de ces pouvoirs au niveau 21, à l'exception des sorts du Mal, qu'il lance au niveau 22. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 29 + niveau de sort. *Animation des morts, aura maudite, blasphème, blessure critique, blessure légère, brume acide, brume de dissimulation, cercle de douleur, cercle magique contre le Bien, cône de froid, contagion, contrôle de l'eau, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Mal uniquement), *création de mort-vivant, création de mort-vivant dominant, désintégration, destruction, endurance aux énergies destructives, exécution, flétrissure, force de taureau, force du colosse, fracassement, frayeur, immunité contre les sorts, implosion, main broyeuse de Bigby, mise à mal, mise à mort, nappe de brouillard, nuée d'élémentaires* (en qualité de sort d'eau uniquement), *panoplie magique, peau de pierre, plainte d'outre-tombe, poigne de Bigby, poing de Bigby, profanation, protection contre la mort, protection contre le Bien, rejet du Bien, respiration aquatique, tempête de grêle, ténèbres maudites, tremblement de terre.*

Sorts de prêtre (6/8/8/8/8/7/6/6/6/5 ; DD de base égal à 18 + niveau du sort).

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Aegir fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et d'intimidation des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Aegir voit, entend, touche et sent dans un rayon de 16,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 16,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 11 heures au maximum.

Perception des attributions. Aegir a conscience de tout événement lié à la mer onze semaines avant qu'il n'ait lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Aegir peut utiliser Connaissances (nature), Connaissances (religion) ou Sens de la nature, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Aegir est à même de créer n'importe quel objet magique lié à l'eau et à la mer, tant que le prix de vente de celui-ci ne dépasse pas 200 000 po.

BALDER

Le Dieu de la Beauté



Dieu intermédiaire
Symbole : calice en argent incrusté de gemmes
Plan d'origine : Asgard avant sa mort, Niflheim après
Alignement : neutre bon
Attributions : beauté, lumière, musique, poésie, renaissance
Adorateurs : bardes, gnomes
Alignements des prêtres : CB, LB, NB
Domaines : Bien, Connaissance, Guérison
Arme de prédilection : épée à deux mains

Fils d'Odin et Frigg, Balder était le favori des dieux. Renommé pour sa beauté, Balder mena une vie idyllique jusqu'à ce qu'il soit hanté par des rêves de mauvais augure. Les dieux aimaient tant Balder qu'ils envoyèrent Frigg demander à toute chose, animée ou inanimée, de promettre de ne pas lui faire de mal. Elle négligea le gui, pensant qu'il était trop faible pour blesser qui que ce soit. Les dieux s'amusaient de l'invulnérabilité de Balder en lui lançant divers projectiles. Loki découvrit sa faiblesse et s'arrangea pour que Hod, le jumeau aveugle de Balder, lui lance une fléchette de gui acérée, guidant la main de Hod pour qu'il touche son frère au cœur.

La fléchette tua le dieu de la beauté et Frigg proposa que quelqu'un se rende en enfer pour payer la rançon de son fils. Ce fut Hermod, le messager des dieux. Hel accepta de libérer Balder si l'ensemble d'Asgard versait une larme pour lui (dans certaines versions, toute la Création devait pleurer). Loki refusa de verser une larme et l'esprit de Balder demeura en enfer. Quand les dieux placèrent son corps sur le bûcher funéraire, sa femme Nanna rejoignit son mari dans les flammes. La prophétie raconte que Balder reviendra après le Ragnarök pour régner sur la nouvelle Création avec d'autres dieux.

Dogme

Le culte de Balder a deux aspects. D'une part, il enseigne que l'état mental et émotionnel de l'artiste qui crée de beaux objets le rapproche des dieux. Cela implique également que les dieux méritent respect et gratitude au titre de source de l'inspiration artistique. L'autre aspect enseigne que d'une grande tragédie peut émerger une nouvelle naissance, de nouvelles opportunités et un nouvel espoir pour l'avenir. Il se concentre sur le renouveau et la renaissance en rappelant aux mortels que même le beau et bien-aimé Balder devait souffrir pour devenir un dieu lors du changement de cycle. Comme les autres fidèles asgardiens, les adorateurs de Balder enseignent l'acceptation du destin, mais dans leur cas, tentent de l'accepter avec le sourire et l'humour.

Clergé et temples

Si les prêtres de Balder ne sont pas tous séduisants, la proportion est tout de même étonnante. Leurs vêtements sont simples, mais beaux. Beaucoup sont des artistes talentueux. C'est vers un serviteur de Balder que devraient se tourner ceux qui cherchent le réconfort après une grande perte.

Les temples de Balder sont de solides forteresses, comme la plupart des temples asgardiens. Ce sont les plus beaux et les mieux conçus de toute le panthéon, bien qu'ils ne soient ni dorés, ni luxueux, ni exagérément décorés. Leur beauté réside dans leur élégance et leur simplicité. Non seulement les gravures et les peintures sont belles, mais les bâtiments eux-mêmes sont conçus avec talent pour correspondre au site et à l'environnement. On trouve les temples de Balder dans les zones où la population gnome est importante, et leur talent y est évident. Les outils, ustensiles et armes de bois y sont interdits. Ceux-ci comprennent généralement une petite armurerie et des ateliers où les prêtres peuvent recevoir l'inspiration du dieu.

Les visiteurs sont parfois submergés par la grâce et l'élégance des temples de Balder, même si les prêtres sont ouverts et souriants. Ceux qui cherchent le réconfort le trouvent, tout en conservant leur intimité. À ceux qui cherchent l'inspiration, on raconte des histoires ou

Illus. de D. Cramer

on montre des œuvres d'art adaptées à leurs talents. Les bardes sont particulièrement bienvenus et de nombreux skaldes célèbres se produisent dans ces temples.

BALDER

Barbare 20/Barde 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 14
Dés de vie : 20d8+180 (Extérieur), plus 20d6+180 (Bard), plus 20d12+180 (Barb) (1 060 pv)
Initiative : +12 (+8 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 21 m
CA : 76 (+8 Dex, +14 divin, +27 naturelle, +17 parade)
Attaques : *épée à deux mains +5 acérée, sainte et tueuse** (+70/+65/+60/+55 corps à corps) ; ou sort (+64 contact au corps à corps ou +62 contact à distance).
*+72/+67/+62/+57 contre les Extérieurs mauvais.
Dégâts : *épée à deux mains +5 acérée, sainte et tueuse** (2d6+20/15–20) ; ou selon sort. *4d6+20/15–20 contre les Extérieurs mauvais.
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD (49/+4 [4/–]), résistance au feu (34), résistance au son (34), guérison accélérée (34), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 21 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, déplacement accéléré, savoir bardique +28, musique de barde 24 fois/ jour (contre-chant, *fascination*, inspiration, encouragement, inspiration héroïque, *suggestion*) portée 21 km, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille, +4 contre les pièges), RM 46, aura divine (420 m, DD 41).
Jets de sauvegarde : Réf +54, Vig +55, Vol +54.
Caractéristiques : For 31, Dex 27, Con 29, Int 27, Sag 27, Cha 44.
Compétences* : Acrobaties +46, Alchimie +44, Artisanat (maçonnerie) +54, Artisanat (travail du métal) +54, Bluf +58, Concentration +50, Connaissance des sorts +49, Connaissances (mystères) +27, Connaissances (nature) +27, Connaissances (plans) +27, Décryptage +34, Déguisement +58, Déplacement silencieux +39, Détection +44, Diplomatie +66, Discrétion +49, Équilibre +51, Escalade +48, Estimation +44, Évasion +49, Intimidation +62, Natation +46, Perception auditive +44, Psychologie +49, Renseignements +58, Représentation +105, Saut +48, Scrutation +44, Sens de l'orientation +54, Sens de la nature +44, Utilisation d'objets magiques +41. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (épée à deux mains), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Magie de guerre, Maîtrise du critique (épée à deux mains), Musica addititius, Science de l'initiative, Science du critique (épée à deux mains), Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Touche-à-tout, Vigilance.



Illus. de E. Peterson

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Barde divin, Changement de forme, Don de la vie, Guérison accélérée divine, Mémoire divine (toute personne ou chose belle), Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Protection divine de zone, Rage divine, Reconstitution, Représentation irrésistible (toutes), Résistance aux énergies destructives augmentée (son), Talent divin (Représentation), Trait divin, Trait divin de zone.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts de divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts de guérison avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Pouvoirs magiques. Balder use de ces pouvoirs au niveau 24, à l'exception des sorts du Bien, de divination et de guérison, qu'il lance au niveau 25. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 41 + niveau du sort. *Aide, aura sacrée, barrière de lames, cercle de guérison, cercle magique contre le Mal, châtiment sacré, clairaudience/clairvoyance, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien uniquement), *détection de pensées, détection des passages secrets, divination, guérison suprême, guérison suprême de groupe, localisation suprême, mythes et légendes, orientation, parole sacrée, prémonition, protection contre le Mal, régénération, rejet du Mal, résurrection suprême, soins importants, soins intensifs, soins légers, soins modérés, vision lucide.*

Rage divine. Voici les changements qui affectent Balder tant qu'il est enragé : CA 71 ; pv 1 360 ; Att +75/ +70/+65/+60 corps à corps (2d6+25/15–20, *épée à deux mains +5 acérée, sainte et tueuse**) ; Part résistance au feu (44), résistance au son (44) ; RM 56 ; JS Vig +60, Vol +59 ; For 41, Con 39 ; Concentration +55, Escalade +53, Natation +51, Saut +53. Il peut user de sa rage 14 fois par jour, elle dure 1 heure (à moins qu'il n'y mette un terme avant) et il n'est pas fatigué par la suite.

Sorts de barde (4/9/8/8/8/8/7 ; DD de base égal à 27 + niveau du sort) : 0 – *détection de la magie, hébétement, lumière, lumières dansantes, prestidigitation, son imaginaire* ; 1er – *armure de mage, charme-personne, hypnose, repli expéditif, soins légers* ; 2e – *cécité/surdité, force de taureau, fracassement, grâce féline, image miroir* ; 3e – *charme-monstre, clignotement, dissipation de la magie, manipulation des sons, rapidité* ; 4e – *annulation*

d'enchantement, localisation de créature, modification de mémoire, mythes et légendes, renvoi ; 5e – cercle *de guérison, dissipation suprême, image prédéterminée, mirage, songe* ; 6e – *champ de force, projection d'image, quête, rapidité de groupe.*

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Balder fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence et de niveau de lanceur de sorts. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

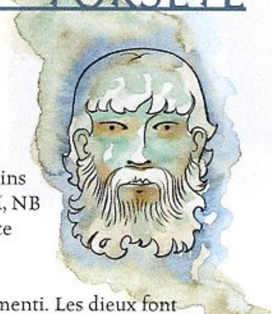
Perceptions. Balder voit, entend, touche et sent dans un rayon de 21 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 21 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 14 heures au maximum.

Perception des attributions. Balder ressent tout événement impliquant de beaux objets et toute discussion d'ordre esthétique, quatorze semaines avant que l'événement ne se produise.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Balder peut utiliser Artisanat (maçonnerie), Artisanat (travail du métal) et Estimation, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Sur le même principe, il peut également user de Représentations si le DD du jet est inférieur ou égal à 39. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Balder est à même de créer n'importe quel instrument de musique, outil ou matériau artistique magique, tant que le prix de vente de l'objet ne dépasse pas 200 000 po.

FORSETE



Le Dieu de la Justice, le Conciliateur
Dieu intermédiaire
Symbole : tête d'homme barbu
Plan d'origine : Asgard
Alignement : neutre
Attributions : justice, loi
Adorateurs : paladins, juges, avocats, halfelins
Alignements des prêtres : CN, LN, N, NM, NB
Domaines : Connaissance, Protection, Force
Arme de prédilection : épée longue

Fils de Balder et Nanna, Forsete n'a jamais menti. Les dieux font appel à lui lorsqu'ils ont besoin de quelqu'un d'impartial.

Dogme

Les adorateurs de Forsete pensent que l'éthique et la moralité viennent des lois et des souverains. Seule l'impartialité est garante de la justice. Ses disciples enseignent l'importance des juges et des arbitres dans la société, et cherchent à développer le même sens d'une justice impartiale à travers les préceptes de Forsete.

Clergé et temples

Les prêtres de Forsete croient en la justice, même s'ils respectent la tradition asgardienne de la vengeance. Ils font souvent office de juges, d'intermédiaires et d'arbitres au sein de leur communauté. On les respecte généralement pour leurs talents en la matière. Ces prêtres prennent promptement la défense de ceux qui sont impliqués dans des querelles, soulignant que nul ne peut être reconnu coupable sans un jugement équitable.

Les temples de Forsete ressemblent à des tribunaux et remplissent souvent cette fonction. À l'instar des autres temples asgardiens, ils servent également de forteresses. Certains temples font aussi office de prison locale. Ils comprennent de petites pièces pour les discussions et les accords juridiques, des bibliothèques renfermant les lois locales et des armureries. Bien que les halfelins préfèrent la neutralité pour d'autres raisons, ils trouvent les temples de Forsete agréables et accueillants pour leur absence de discrimination.

Les visiteurs trouvent les temples de Forsete plus calmes et sobres que les autres sanctuaires asgardiens, en particulier quand un jugement a lieu. Ceux qui cherchent de l'aide pour résoudre une querelle peuvent demander un entretien privé avec au moins l'un des prêtres.

FORSETE

Rôdeur 20/Prêtre 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 13
Dés de vie : 20d8+160 (Extérieur), plus 20d10+160 (Rôd), plus 20d8+160 (Prê) (1 000 pv)
Initiative : +12 (+8 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 65 (+8 Dex, ++13 divin, 26 naturelle, +8 parade)
Attaques : *épée longue+5 vorpale* (+72/+67/+62/+57 corps à corps) ; ou sort (+62 contact au corps à corps ou +61 contact à distance)
Dégâts : *épée longue +5 vorpale* (1d8+31/17–20) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants 11 fois/jour.
Particularités : immunités divines, RD (48/+4), résistance au feu (33), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 19,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, ennemis jurés (géants +5, gobelinoïdes +4, dragons +3, aberrations +2, morts-vivants +1), RM 45, aura divine (390 m, DD 31).
Jets de sauvegarde : Réf +55, Vig +53, Vol +61.
Caractéristiques : For 28, Dex 27, Con 27, Int 31, Sag 43, Cha 27.
Compétences* : Artisanat (maçonnerie) +58, Artisanat (travail du métal) +58, Concentration +64, Connaissance des sorts +60, Connaissances (histoire) +39, Connaissances (plans) +44, Connaissances (mystères) +52, Connaissances (nature) +50, Connaissances (religion) +52, Déplacement silencieux +46, Détection +61, Diplomatie +55, Discrétion +37, Dressage +51, Empathie avec les animaux +46, Équitation (cheval) +55, Escalade +52, Fouille +55, Intimidation +46, Natation +52, Perception auditive +56, Premiers secours +64, Psychologie +54, Renseignements +24, Saut +52, Scrutation +55, Sens de l'orientation +45, Sens de la nature +61. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (épée longue), Arme en main, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Destruction d'arme, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Magie de guerre, Pistage, Prestige, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (épée longue), Science du désarmement, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Vigilance.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Arme de prédilection divine (épée longue), Arme tueuse (géants), Bénédiction divine (Sagesse), Changement de forme, Frappe dévastatrice, Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Imposition de quête, Inspiration divine (courage), Mémoire divine (différends légaux), Modification de forme, Modification de taille, Pouvoir de la vérité, Sens des batailles, Spécialisation martiale divine (épée longue), Vision divine.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts de divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; exploit physique, 13 fois/jour (bonus d'altération de +20 en For pendant 1 round) ; *protection divine*, 13 fois/jour (bonus de résistance de +20 au prochain jet de sauvegarde effectué dans l'heure).

Pouvoirs magiques. Forsete use de ces pouvoirs au niveau 23, à l'exception des sorts de divination, qu'il lance au niveau 24. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 31 + niveau du sort. *Champ de force, clairaudience/clairvoyance, détection de pensées, détection des passages secrets, divination, endurance aux énergies destructives, esprit impénétrable, force de taureau, force du colosse, immunité contre les sorts, localisation suprême, main broyeuse de Bigby, mythes et légendes, orientation, panoplie magique, peau de pierre, poigne de Bigby, poing de Bigby, prémonition, protection contre les énergies destructives, protection d'autrui, résistance à la magie, sanctuaire, sphère prismatique, vision lucide, zone d'antimagie.*

Illus. de D. Cramer

Sorts de prêtre (6/10/10/10/10/9/8/8/8/7 ; DD de base égal à 26 + niveau du sort).

Sorts de rôdeur (7/7/7/7 ; DD de base égal à 26 + niveau du sort).

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Forsete fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Forsete voit, entend, touche et sent dans un rayon de 19,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 19,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 13 heures au maximum.

Perception des attributions. Forsete ressent tout événement lié à une querelle légale treize semaines avant qu'il ne se produise.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Forsete peut utiliser Fouille ou Sens de l'orientation, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Forsete est à même de créer des armes et armures magiques et des instruments de divination liés aux émotions et aux pensées des êtres vivants, tant que le prix de vente de ceux-ci ne dépasse pas 200 000 po.



Illus. de E. Peterson & D. Cramer

FREYJA

La Déesse de l'Amour et de la Fécondité

Déesse intermédiaire

Symbole : faucon

Plan d'origine : Asgard

Alignement : neutre bonne

Attributions : fécondité, amour, magie, vanité

Adorateurs : bardes, ensorceleurs, magiciens, amants, maris et femmes, elfes, gnomes, demi-elfes

Alignements des prêtres : CB, LB, NB

Domaines : Air, Bien, Charme, Magie

Arme de prédilection : épée longue



Freyja est la déesse de l'amour, de la volupté et de la lascivité. C'est une adepte de la pratique de la magie. Certains mythes affirment qu'elle enseigna aux Ases la sorcellerie des Vanes. Freyja est la fille de Njörd et la sœur jumelle de Freyr. Elle adore la poésie romantique et est considérée comme la déesse la plus miséricordieuse. Freyja verse des larmes d'or quand son mari Odur part en voyage. Elle possède le collier des Brising, parfois appelé Brisingamen, une œuvre de joaillerie inestimable, créée par les nains. Elle part au combat dans un chariot tiré par deux lions jumeaux. La moitié de ceux qui sont tués à la bataille, et toutes les femmes qui meurent ainsi, vont au palais de Freyja, Sessrumnir.

Dogme

Les adorateurs de Freyja sont exubérants et passionnés. Quoi qu'ils fassent, ils le font avec un enthousiasme débordant. Ce sont les adorateurs asgardiens dont les races et les cultures sont les plus variées. Ils voient la beauté dans la magie et *vice versa*. L'apparence physique n'a aucune importance pour ceux qui cherchent à être initiés. Ils doivent plutôt faire preuve de l'ardeur chère à ce culte.

Clergé et temples

Les prêtres de Freyja révèrent son rôle de divinité guerrière. Ils pratiquent activement les arts de la guerre, dont les sciences occultes. Bien des prêtres sont également ensorceleurs ou magiciens.

Les temples de Freyja sont luxueusement décorés d'or, le cadeau qu'elle offrit au monde. Les portes sont tournées vers le couchant, car Odur rentre chez sa femme au coucher du soleil. Ils abritent des présentoirs bien gardés où reposent de somptueux joyaux offerts à Freyja, mais ils renferment également des armureries, des bibliothèques ésotériques, des camps d'entraînement et des laboratoires de magie.

Les visiteurs sont bien accueillis par les enthousiastes membres de la communauté ou les prêtres. Cet accueil chaleureux ne dure pas si le visiteur n'a aucune offrande de joaillerie ou n'exprime pas la passion prisée par leur déesse. Les offrandes de connaissances, d'objets ou de chants magiques sont acceptées aussi chaleureusement que les joyaux.

FREYJA

Guerrier 20/ Ensorceleur 20

Extérieur de taille M

Rang divin : 15

Dés de vie : 20d8+160 (Extérieur), plus 20d10+160 (Gue), plus 20d4+160 (Ens) (920 pv)

Initiative : +16 (+12 Dex, +4 Science de l'initiative)

Vitesse de déplacement : 18 m, vol 60 (parfaite)

CA : 82 (+12 Dex, +15 divin, +28 naturelle, +17 parade)

Attaques : *épée longue +5 dansante et stockeuse de sorts* (+69/+64/+59+54 corps à corps) ; ou sort (+63 contact au corps à corps ou +67 contact à distance)

Dégâts : *épée longue +5 dansante et stockeuse de sorts* (1d8+19/17–20) ; ou selon sort

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.

Particularités : caractéristiques raciales des elfes, immunités divines, RD (50/+4), résistance au feu (35), comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 22,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familiers (chats), RM 47, aura divine (450 m, DD 42).

Jets de sauvegarde : Réf +59, Vig +55, Vol +55.

Caractéristiques : For 27, Dex 34, Con 26, Int 27, Sag 27, Cha 44.

Compétences* : Alchimie +50, Artisanat (maçonnerie) +55, Artisanat (travail du métal) +55, Bluff +39, Concentration +50, Connaissance des sorts +51, Connaissances (plans) +45, Connaissances (mystères) +50, Connaissances (nature) +45, Connaissances (religion) +45, Détection +49, Diplomatie +58, Discrétion +30, Dressage +59, Équitation (cheval) +56, Escalade +50, Estimation +45, Fouille +47, Intimidation +54, Langage secret +47, Natation +50, Perception auditive +27, Psychologie +45, Renseignements +54, Saut +50, Scrutation +46. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.

Dons : Arme de prédilection (épée longue), Arme en main, Attaque au galop, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation,

Attaques réflexe, Charge dévastatrice, Combat en aveugle, Combat monté, Dispense de composantes matérielles, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Extension d'effet, Extension de durée, Extension de portée, Magie de guerre, Maîtrise du critique (épée longue), Piétinement, Quintessence des sorts, Science de l'initiative, Science du critique (épée longue), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Sixième sens, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (épée longue), Succession d'enchaînements, Vigilance.

Caractéristiques raciales des elfes. Bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et effets magiques de l'école d'Enchantement ; vision nocturne ; droit à un jet de Fouille quand il passe à moins de 1,50 m d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, comme s'il le cherchait.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Célérité divine, Changement de forme, Contresort instantané, Contrôle des créatures (toute créature ayant la faculté de lancer des sorts ou d'utiliser un pouvoir magique), Déplacement instantané, Domaine supplémentaire (Charme), Esquive divine, Inspiration divine (amour et désir), Maîtrise divine de la magie, Métamagie automatique (sorts d'ensorceleur à incantation rapide), Modification de forme, Modification de taille, Protection divine, Protection divine de zone, Trait divin, Trait divin de zone, Voir la magie.

Pouvoirs de domaines. Renvoi ou destruction de créatures de la terre, ou intimidation ou contrôle des créatures de l'air, 15 fois/jour ; lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; bonus de +4 en Charisme pendant 1 minute, 15 fois/jour ; peut utiliser les objets activés par une fin d'incantation ou le potentiel magique de leur utilisateur comme un Ens20.

Pouvoirs magiques. Freyja use de ces pouvoirs au niveau 25, à l'exception des sorts du Bien, qu'elle lance au niveau 26. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 42 + niveau du sort. *Aide, aliénation mentale, apaisement des émotions, aura indétectable de Nystul, aura sacrée, barrière de lames, brume de dissimulation, cercle magique contre le Mal, charme-monstre, charme-personne, châtiment sacré, contrôle des vents, contrôle du climat, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien uniquement), *cyclone, disjonction de Mordenkainen, dissipation de la magie, domination universelle, éclair multiple, émotion, état gazeux, exigence, identification, marche dans les airs, mur de vent, nuée d'élémentaires* (en qualité de sort d'air uniquement), *parole sacrée, protection contre le Mal, protection contre les sorts, quête, rejet du Mal, renvoi des sorts, résistance à la magie, suggestion, transfert de sorts, zone d'antimagie.*

Sorts d'ensorceleur (niveaux 0–17 : 6/11/10/10/10/10/9/9/9/9/3/3/3/3/2/2/2/2 ; DD de base égal à 29 + niveau du sort). 0 – *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, résistance, signature magique* ; 1er – *armure de mage, charme-personne, protection contre le Chaos, repli expéditif, saut* ; 2e – *cécité/surdité, flou, force de taureau, grâce féline, verrou du mage* ; 3e – *boule de feu, dissipation de la magie, état gazeux, vol* ; 4e – *charme-monstre, confusion, malédiction, terreur* ; 5e – *contact avec les plans, domination, mur de fer, songe* ; 6e – *contrôle du climat, éclair multiple, pétrification* ; 7e – *épée de Mordenkainen, forme éthérée, inversion de la gravité* ; 8e – *clone, exigence, passage dans l'éther* ; 9e – *cercle de téléportation, domination universelle, souhait.*

Possessions. La *cape de plumes* de Freyja lui permet de voler (comme avec le sort *vol*) à volonté, avec une manœuvrabilité parfaite. Elle permet également à Freyja de se transformer en faucon (utilisez les caractéristiques d'un aigle céleste) à volonté.

Niveau de lanceur de sort : 20. *Poids* : 500 g.



Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse intermédiaire, Freyja fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence et de niveau de lanceur de sorts. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, elle est immortelle.

Perceptions. Freyja voit (en usant de vision normale ou de vision nocturne), entend, touche et sent dans un rayon de 22,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 22,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 15 heures au maximum.

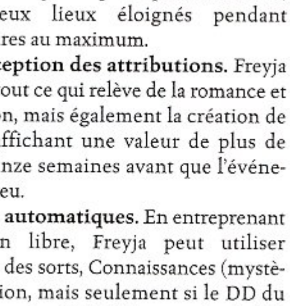
Perception des attributions. Freyja ressent tout ce qui relève de la romance et de la passion, mais également la création de tout objet affichant une valeur de plus de 10 000 po, quinze semaines avant que l'événement n'ait lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Freyja peut utiliser Connaissance des sorts, Connaissances (mystères) ou Estimation, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Freyja est à même de créer n'importe quel type d'arme ou d'armure magique et n'importe quel type d'objet merveilleux utilisable par les guerriers, les ensorceleurs ou les magiciens, tant que le prix de vente de celui-ci ne dépasse pas 200 000 po.

FREYR

Le Dieu de la Lumière du Soleil et des Elfes



Dieu supérieur
Symbole : une épée à deux mains d'un bleu glacial
Plan d'origine : Asgard
Alignement : neutre bon
Attributions : agriculture, fertilité, récoltes, soleil
Adorateurs : druides, rôdeurs, fermiers, maris et femmes, elfes, gnomes, demi-elfes
Alignements des prêtres : CB, LB, NB
Domaines : Air, Bien, Flore, Soleil
Arme de prédilection : épée à deux mains

Fils de Njörd et époux de la géante Gerd, Freyr est le dieu principal de l'agriculture. Les armes sont catégoriquement interdites dans ses

Illus. de D. Riche & D. Cramer

temples et les effusions de sang sont tabous dans ses lieux saints. Malgré ses attributions pacifiques, Freyr est condamné à combattre Surt à mains nues au Ragnarök, après avoir donné son épée magique forgée par les nains à son garde du corps Skirnir (si le MD débute sa campagne plus tôt dans le cycle asgardien, Freyr possède toujours son épée).

Dogme

Les adorateurs de Freyr se préoccupent des affaires quotidiennes de ceux qui vivent de la terre. Les prêtres travaillent aux champs et dans les forêts aux côtés des fidèles, montrant le bon exemple et les encadrant si besoin est. Ils ne sont pas avares de bons conseils, mais voient d'un œil plus favorables ceux qui suivent leur exemple plus que leurs paroles. Freyr attend de ses adorateurs qu'ils apprennent des prêtres et qu'ils utilisent au mieux les terres disponibles. Il méprise le gaspillage et apprend à ses disciples à respecter et à chérir la terre si généreuse.

Clergé et temples

Les prêtres de Freyr portent rarement une armure ou des armes quand ils ne partent pas à l'aventure. Toutefois, ils sont prompts à prendre les armes contre tous ceux qui menacent de piller la terre. Dans les champs, seul leur symbole sacré les distingue des autres fermiers. Les communautés très liées à Freyr comprennent souvent une large proportion d'elfes ou élisent domicile près des forêts où l'on trouve des villages elfes.

Les temples de Freyr sont rares en zone urbaine. Pour les trouver, mieux vaut chercher à la campagne, parmi les fermiers et les agriculteurs qui vouent un culte particulier pour lui. Les grands édifices de bois comprennent généralement une tour de garde qui permet à la fois de protéger les champs et d'observer le climat. Autour du temple, on trouve des écuries, des armureries (puisque les armes sont interdites à l'intérieur), des greniers, des réserves de semence et de nombreux jardins potagers florissants. Ces temples élèvent bien souvent les meilleurs chevaux de la région.

Dans les temples de Freyr, les visiteurs sont accueillis amicalement, plus encore quand il s'agit d'adorateurs sylvestres, de fées ou d'elfes. Les prêtres accordent toute leur attention à ceux qui viennent les avertir d'une menace contre la terre ou les elfes locaux. Les rôdeurs et les druides bons y ont un lit et des repas assurés.

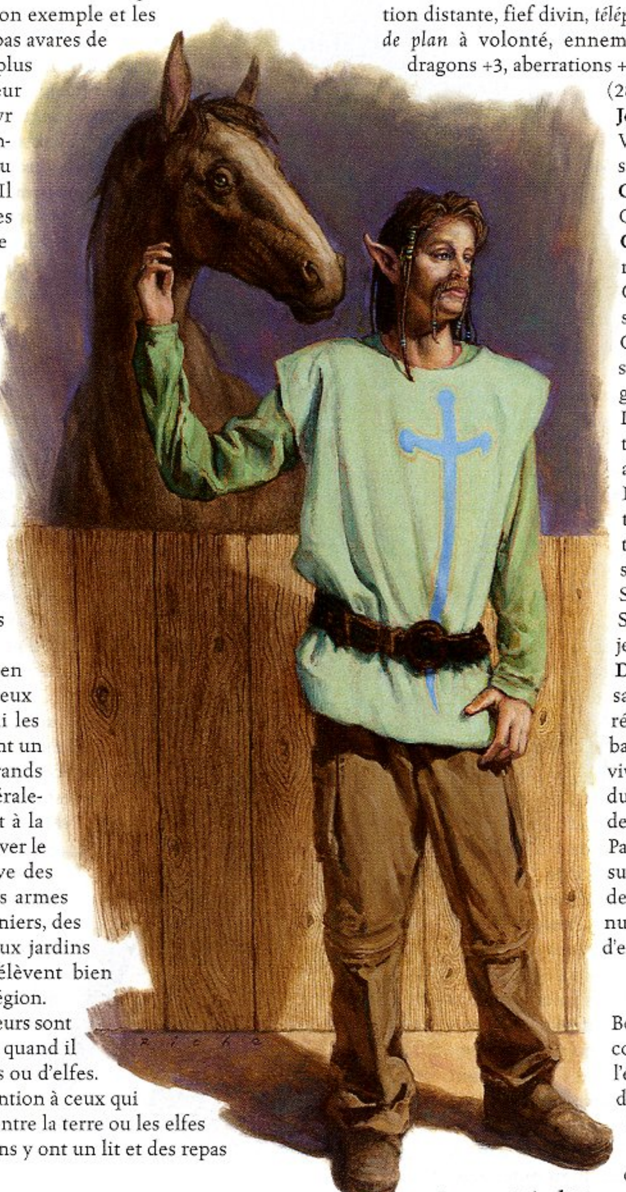


Illustration de D. Riche

FREYR

Rôdeur 20/Prêtre 20
Extérieur de taille M (elfe)
Rang divin : 18
Dés de vie : 20d8+200 (Extérieur), plus 20d10+200 (Rôd), plus 20d8+200 (Prê) (1 120 pv)
Initiative : +22, agit toujours en premier (+18 Dex, +4 Science de l'initiative, Initiative suprême)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 86 (+18 Dex, +18 divin, +31 naturelle, +9 parade)
Attaques* : mains nues (+76/+71/+66/+61 corps à corps) ; ou sort (+66 contact au corps à corps ou +76 contact à distance). *Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez un dé pour déterminer s'il porte un coup critique.
Dégâts* : mains nues (1d3+8) ; ou selon sort. *Inflige toujours le maximum de dégâts (mains nues, 11 points).
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants 16 fois/jour.
Particularités : caractéristiques raciales des elfes, immunités divines, RD (71/+5), résistance au feu (38), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 28,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, ennemis jurés (géants +5, gobelinoïdes +4, dragons +3, aberrations +2, morts-vivants +1), RM 50, aura divine (28,5 km, DD 39).
Jets de sauvegarde* : Réf +70, Vig +60, Vol +59. *Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.
Caractéristiques : For 27, Dex 46, Con 30, Int 28, Sag 28, Cha 29.
Compétences* : Artisanat (maçonnerie) +59, Artisanat (travail du métal) +59, Concentration +60, Connaissance des sorts +55, Connaissances (mystères) +54, Connaissances (nature) +54, Connaissances (plans) +49, Connaissances (religion) +54, Déplacement silencieux +63, Détection +59, Diplomatie +56, Discrétion +63, Dressage +54, Empathie avec les animaux +50, Équitation (cheval) +68, Escalade +53, Fouille +52, Intimidation +43, Maîtrise des cordes +64, Natation +53, Perception auditive +59, Premiers secours +59, Psychologie +44, Saut +53, Scrutation +49, Sens de l'orientation +54, Sens de la nature +55. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Botte secrète (mains nues), Combat en aveugle, Emprise sur les morts-vivants, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Magie de guerre, Maniement des armes de guerre (arc court composite), Parade de projectiles, Pistage, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la lutte, Science du combat à mains nues, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Uppercut, Vigilance.

Caractéristiques raciales des elfes. Bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et effets magiques de l'école d'Enchantement ; vision nocturne ; droit à un jet de Fouille quand il passe à moins de 1,50 m d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, comme s'il le cherchait.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Arme tueuse (géants), Bénédiction divine (Dextérité), Blessure sanglante, Célérité divine, Changement de forme, Changement de forme supérieur, Communication avec des créatures (plantes), Contrôle de créatures (elfes), Domaine supplémentaire (Air), Don de la vie, Empire végétal, Esquive divine, Illumination divine, Initiative suprême, Métamagie automatique (sorts de prêtre à incantation rapide), Modification de forme, Modification de taille, Pouvoir de la nature, Pouvoir de vie et de mort, Pouvoir supérieur de vie et de mort, Protection divine, Réduction des dégâts augmentée.

Pouvoirs de domaines. Renvoi ou destruction des créatures de la terre, ou intimidation ou contrôle des créatures de l'air, 18 fois/jour ; lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; intimidation ou contrôle des créatures végétales, 18 fois/jour ; renvoi suprême, 18 fois/jour.

Pouvoirs magiques. Freyr use de ces pouvoirs au niveau 28, à l'exception des sorts du Bien, qu'il lance au niveau 29. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 37 + niveau du sort. *Aide, aura sacrée, barrière de lames, bâton sylvanien, bouclier de feu, brume de dissimulation, cercle magique contre le Mal, châtiment sacré, colonne de feu, contrôle des plantes, contrôle des vents, contrôle du climat, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien uniquement)*, croissance végétale, cyclone, éclair multiple, éloignement du bois, empire végétal, enchevêtrement, endurance aux énergies destructives, état gazeux, explosion de lumière, germes de feu, le grand tertre, lumière brûlante, marche dans les airs, métal brûlant, mur d'épines, mur de vent, nuée d'élémentaires* (en qualité de sort d'air uniquement)*, parole sacrée, peau d'écorce, protection contre le Mal, rayon de soleil, rejet du Mal, sphère prismatique.*

Sorts de prêtre (6/9/8/8/8/8/6/6/6/6 ; DD de base égal à 19 + niveau du sort).

Possessions. Freyr possède *Skidbladnir*, un bateau construit par les nains et capable de contenir tous les Ases. Il peut naviguer à une vitesse de 150 km/h sur terre, sur mer ou dans les airs, et il se replie pour tenir dans la poche de Freyr. Freyr possédait autrefois une épée *longue +5 acérée, dansante, gardienne et spectrale*, mais il la confia à son garde du corps, Skirnir, qui arrangea en échange le mariage de Freyr avec la géante Gerd.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu supérieur, Freyr obtient toujours le meilleur résultat possible aux jets de dés qu'il effectue (ce qui inclut, entre autres, les jets d'attaque, de dégâts, de caractéristique, de compétence et de sauvegarde). Il est immortel.

Perceptions. Freyr voit (par le biais de sa vision normale ou nocturne), entend, touche et sent dans un rayon de 27 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 27 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 18 heures au maximum.

Perception des attributions. Freyr ressent tout ce qui a trait à la vie végétale (terrestre, marine ou aérienne), au bien-être, aux arts, à l'artisanat, à la magie et aux guerres des elfes à l'instant où l'événement se produit, mais également dix-huit semaines avant et après qu'il ait eu lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Freyr peut utiliser Artisanat (maçonnerie), Artisanat (travail du métal), Connaissances (mystères), Connaissances (nature), Connaissances (plans) et Connaissances (religion), mais seulement si le DD du jet est égal ou inéfrieur à 30. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 20 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Freyr est à même de créer n'importe quel type d'objet magique ayant trait au contrôle des plantes.

Blodug-Hofi, cheval légendaire de Freyr. FP 8 ; animal de taille G ; DV 18d8+144 (pv 288) ; Init + 2 ; VD 24 m, vol 30 m (bonne) ; CA 19 (contact 11, pris au dépourvu 17) ; Att +22 corps à corps (2d6+9, 4 sabots), +17 au corps à corps (1d6+4, morsure) ; Part odorat ; AL N ; JS Réf +13, Vig +20, Vol +8 ; For 28, Dex 14, Con 26, Int 2, Sag 14, Cha 10.

Compétences et dons. Détection +8, Perception auditive +8.

Gullin-Bursti (Soies dorées), sanglier de Freyr. FP 8 ; animal de taille TG ; DV 21d8+105 (pv 273) ; Init –1 ; VD 24 m, vol 30 m (bonne) ; CA 17 (contact 7, pris au dépourvu 17) ; Att +25 corps à corps (1d8+12, morsure) ; AS férocité ; Part lumière, odorat ; AL N ; JS Réf +11, Vig +17, Vol +8 ; For 35, Dex 8, Con 21, Int 2, Sag 13, Cha 8.

Compétences et dons. Détection +8, Perception auditive +8.

Férocité (Ext). Continue de se battre sans le moindre malus quand il est hors de combat ou mourant.

Lumière (Sur). Les soies du sanglier émettent une lumière équivalente à celle d'une torche.

Skirnir, garde du corps de Freyr. Quasi-dieu (rang divin 0) ; Pal20 ; humanoïde de taille M ; DV 20d10+120 ; pv 320 ; Init +4 ; VD 36 m ; CA 32 (contact 12, pris au dépourvu 32) ; Att +34/+29/+24/+19 corps à corps (1d8+17/15–20, *épée de Freyr*), +25 corps à corps (1d8, *écu d'attaque animé*) ; AS châtiment du Mal (+2 à l'attaque et +20 aux dégâts), renvoi des morts-vivants 5 fois/jour ; Part aura de bravoure, *détection du Mal, grâce divine, santé divine, imposition des mains* (40 pv/jour), *guérison des maladies* 6 fois/semaine, caractéristiques de quasi-dieu ; AL LB ; JS Réf +11, Vig +23, Vol +13 ; For 26, Dex 10, Con 22, Int 8, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Concentration +16, Connaissances (religion) +9, Diplomatie +22, Dressage +22, Équitation (cheval) +20, Premiers secours +22, Saut +2 ; Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Destruction d'arme, Enchaînement, Science de l'initiative, Science du critique (épée longue), Succession d'enchaînements.

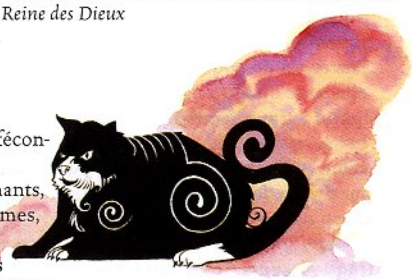
Caractéristiques de quasi-dieu. Immunisé contre la transmutation, l'absorption d'énergie, la diminution permante de caractéristique, l'affaiblissement temporaire de caractéristique, les effets mentaux, l'électricité, le froid et l'acide ; résistance au feu (20), RD (35/+4), RM 32 ; immortel.

Sorts de paladin (4/4/3/3 ; DD de base égal à 12 + niveau du sort.

Possessions. *Harnois +4 d'invulnérabilité et spectral, écu +5 en acier d'attaque et animé, épée magique de Freyr, bottes de sept lieues, cape de résistance +5.*

FRIGG

La Déesse de l'Atmosphère, la Reine des Dieux
Déesse supérieure
Symbole : gros chat
Plan d'origine : Asgard
Alignement : neutre
Attributions : naissance, fécondité, amour
Adorateurs : druides, amants, devins, maris et femmes, halfelins
Alignements des prêtres : CN, LN, N, NB, NM
Domaines : Air, Communauté, Connaissance, Faune
Arme de prédilection : les armes naturelles de l'animal dont elle prend la forme



Illus. de D. Cramer

Frigg, l'une des nombreuses femmes d'Odin, s'occupe en particulier de la maison et des ménages. Femme imposante, gracieuse et généreuse, elle est invoquée pour les naissances et par ceux qui désirent des enfants. Ses efforts visant à sauver Balder constituèrent l'une des rares occasions où elle tenta de changer l'avenir tel qu'elle le percevait. Elle dispose de trois servantes nommées Snotra (« Sagesse »), Syn (« Négation ») et Vor (si sage que l'on ne peut rien lui cacher).

Dogme

Le culte de Frigg est focalisé sur la naissance et le renouveau. Ses disciples comprennent les agriculteurs, les éleveurs et les couples mariés élevant ou concevant des enfants. Ils sont à l'aise autant dans leur foyer familial qu'aux champs. Le culte enseigne aux disciples à prêter attention aux signes et aux présages qui les entourent pour préparer l'avenir. L'acceptation du futur ne signifie pas que les disciples attendent passivement d'être submergés par les événements.

Clergé et temples

Les prêtres de Frigg sont des gens simples qui ont les pieds sur terre. La nécessité de faire subsister une famille ne leur est pas étrangère, de même que les préoccupations concernant les naissances. Ils font de leur mieux pour aider et soutenir les fidèles et leur apporter le réconfort lorsqu'ils en ont besoin. Les prêtres servent autant de sages-femmes que de vétérinaires en cas d'accouchement d'animaux. Quand des animaux sauvages sont malades ou blessés, les prêtres de Frigg parcourent le pays pour les trouver et les soigner.

Les temples de Frigg sont aussi robustes et bien défendus que ceux des autres Asgardiens, mais plus simples et plus petits. Ils renferment des collections d'instruments de divination, des quartiers privés où les

prêtres et les fidèles peuvent s'entretenir, et de petites réserves pharmaceutiques. Dans les zones rurales, ils peuvent même disposer d'un hôpital destiné aux animaux sauvages. Les communautés de halfelins ont, au choix, leur propre temple ou partagent celui des communautés voisines.

Les visiteurs trouvent dans les temples de Frigg le réconfort et un abri au chaud et au sec. Ceux qui sont vraiment dans le besoin découvrent que la générosité et la bonté des prêtres n'ont d'autre but que de rendre les suppliants autonomes.

FRIGG

Prêtre 20/Magicien 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 17
Dés de vie : 20d8+160 (Extérieur), plus 20d8+160 (Prê), plus 20d4+160 (Mag) (880 pv)
Initiative : +13 (+9 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m, vol 60 m (parfaite)
CA : 75 (+9 Dex, +17 divin, +30 naturelle, +9 parade)
Attaques* : armes naturelles selon la forme animale adoptée (+65/+60/+55/+40 corps à corps) ; ou sort (+65 contact au corps à corps ou +66 contact à distance). *Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez un dé pour déterminer si elle porte un coup critique.
Dégâts* : armes naturelles selon la forme animale adoptée (+8) ; ou selon sort. *Inflige toujours le maximum de dégâts.
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants 16 fois/jour.
Particularités : immunités divines, RD (52/+4), résistance au feu (37), résistance au son (37), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 25,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familiers (chats), RM 49, aura divine (25,5 km, DD 36)
Jets de sauvegarde* : Réf +58, Vig +57, Vol +66. *Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.
Caractéristiques : For 27, Dex 28, Con 27, Int 32, Sag 44, Cha 29.
Compétences* : Alchimie +57, Artisanat (maçonnerie) +62, Artisanat (travail du métal) +62, Bluff +50, Concentration +59, Connaissance des sorts +62, Connaissances (histoire) +57, Connaissances (mystères) +62, Connaissances (nature) +57, Connaissances (noblesse et royauté) +57, Connaissances (plans) +57, Connaissances (religion) +62, Contrôle de forme +66, Détection +60, Diplomatie +65, Dressage +58, Empathie avec les animaux +44, Équitation (cheval) +54Fouille +52, Intimidation +52, Langage secret +46, Perception auditive +60, Premiers secours +63, Psychologie +58, Renseignements +50, Scrutation +62, Sens de la nature +50. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaques multiples, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Contact magique à distance, Dispense de composantes matérielles, Écriture de parchemins, Emprise sur les morts-vivants, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Extension de durée, Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Maîtrise des sorts, Puissance divine, Science de l'initiative, Sort consacré, Sort persistant, Souplesse du serpent, Substitution d'énergie destructive (son), Vengeance divine, Vigilance



Illus. de S. Wood

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Appel de créatures (animaux), Altération de la réalité, Blessure sanglante, Changement de forme, Changement de forme supérieur, Communication avec des créatures (animaux), Croissance de créature (animaux), Domaine supplémentaire (Communauté), Don de la vie, Esprit de la bête, Maîtrise de la magie profane, Maîtrise divine de l'Air, Métamagie automatique (sorts de magicien à incantation rapide), Modification de forme, Modification de taille, Pouvoir de la nature, Pouvoir de vie et de mort, Pouvoir supérieur de vie et de mort, Résistance aux énergies destructives augmentée (son), Sens surdéveloppé (odorat), Sorts de magicien spontanés, Vision divine.

Pouvoirs de domaines. Renvoi ou destruction de créatures de la terre, ou intimidation ou contrôle des créatures de l'air, 17 fois/jour ; *apaisement des émotions*, 17 fois/jour ; lance les sorts de divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *amitié avec les animaux*, 17 fois/jour.

Pouvoirs magiques. Frigg use de ces pouvoirs au niveau 27, à l'exception des sorts de divination, qu'elle lance au niveau 28. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 36 + niveau de sort. *Apaisement des animaux, bénédiction, brume de dissimulation, changement de forme, clairaudience/clairvoyance, communion avec la nature, contrôle des vents, contrôle du climat, coquille antivie, cyclone, détection de pensées, détection des passages secrets, divination, domination d'animal, éclair multiple, état gazeux, festin des héros, guérison suprême de groupe, immobilisation d'animal, lien télépathique de Rary, localisation suprême, marche dans les airs, métamorphose animale, miracle, mort rampante, mur de vent, mythes et légendes, nuée d'élémentaires* (en qualité de sort d'air uniquement)*, orientation, prémonition, prière, protection d'autrui, rapport, refuge, répulsif, vision lucide.*

Sorts de prêtre. (6/11/10/10/10/10/8/8/8/8 ; DD de base égal à 27 + niveau du sort).

Sorts de magicien (4/7/7/7/6/6/6/6/5/5 ; DD de base égal à 21 + niveau du sort).

Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse supérieure, Frigg obtient toujours le meilleur résultat possible aux jets de dés qu'il effectue (ce qui inclut, entre autres, les jets d'attaque, de dégâts, de caractéristique, de compétence et de sauvegarde). Elle est immortelle.

Perceptions. Frigg voit, entend et touche dans un rayon de 25,5 kilomètres, mais elle sent dans un rayon de 51 km. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 25,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 17 heures au maximum.

Perception des attributions. Frigg ressent tout ce qui affecte le bien-être des animaux, dix-sept semaines avant et après que l'événement concerné ait eu lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Frigg peut utiliser Connaissance des sorts, Connaissances (mystères), Connaissances (nature), Connaissances (religion), Dressage, Empathie avec les animaux, Premiers secours, Scrutation ou Sens de la nature, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 30. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 20 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Frigg est à même de créer n'importe quel type d'armure légère ou intermédiaire, d'arme courante, d'arc ou d'objet lié au soin des animaux.

HEIMDALL



Le Dieu Étincelant, le Gardien de Bifrost, la Sentinelle d'Asgard, Heimdall à la Dent Dorée, le Bélier

Dieu intermédiaire
Symbole : Gjallahorn
Plan d'origine : Asgard
Alignement : loyal bon
Attributions : vigilance, vue, ouïe, loyauté
Adorateurs : guerriers, paladins, sentinelles, gardes, nains
Alignements des prêtres : LB, LN, NB
Domaines : Bien, Guerre, Loi
Arme de prédilection : épée longue

Certaines légendes prétendent que Heimdall est le fils de géants, tandis que d'autres affirment qu'il est le fils des neuf filles d'Aegir et de Ran. Heimdall se rendit à Midgard sous l'apparence d'un humain et passa la nuit dans trois maisons différentes. Chaque maison le traita différemment et il bénit ou maudit ses enfants en conséquence, donnant naissance au trois classes sociales du monde asgardien : les *thrall* ou esclaves, les paysans libres et les nobles. Le principal devoir de Heimdall est de souffler dans sa trompe, *Gjallahorn*, afin d'alerter tous les dieux de la venue du Ragnarök.

La prophétie raconte que lors de l'ultime bataille, l'ennemi juré de Heimdall, Loki, lui dérobera son épée. Bien que Heimdall soit destiné à tuer Loki durant le Ragnarök, il est condamné à mourir de ses blessures peu après.

Dogme

Le culte de Heimdall attire ceux qui se situent à la frange de leur communauté, le regard tourné vers l'extérieur et vers d'éventuelles menaces. On y trouve des guerriers de toutes les sortes, ainsi que des nobles et des fonctionnaires qui croient à la nécessité d'une solide défense. Les prêtres enseignent l'autodiscipline, la responsabilité et l'obéissance aux autorités.

Clergé et temples

Bien des prêtres de Heimdall sont aussi des guerriers ou des rôdeurs. Bien qu'ils soient rares dans la culture asgardienne, les paladins et les moines peuvent également lui être dévoués.

Les temples de Heimdall font généralement partie du système défensif de la communauté et comprennent au moins une tour de guet. Ils ont des meurtrières en guise de fenêtres et des portes qu'il est facile de bloquer. Les utilisateurs du temple aiment festoyer, boire et faire la noce comme tous les Asgardiens, mais se limitent à des heures précises du jour ou de la nuit, prenant soin d'être en forme pour accomplir leur devoir. La plupart des communautés voient les temples comme un moyen de renforcer leur défense et de mieux protéger les habitants.

Les visiteurs font l'objet d'un examen scrupuleux de la part des prêtres, qui cherchent à imiter les pouvoirs de perception de leur dieu. Les porteurs d'informations relatives à la défense de la communauté se réunissent dans une « salle de guerre » remplie de cartes et de plans défensifs.

HEIMDALL

Rôdeur 20/Prêtre 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 15
Dés de vie : 20d8+180 (Extérieur), plus 20d10+180 (Rôd), plus 20d8+180 (Prê) (1 060 pv)
Initiative : +12 (+8 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 69 (+8 Dex, +15 divin, +28 naturelle, +8 parade)
Attaques : *épée longue +5 acérée, loyale et tueuse** (+76/+71/+66/+61 corps à corps) ; ou sort (+66 contact au corps à corps ou +63 contact à distance). *+78/+73/+68/+63 contre les Extérieurs mauvais.
Dégâts : *épée longue +5 acérée, loyale et tueuse** (1d8+36/15–20) ; ou selon sort. *2d6 plus 1d8+36/15–20 contre les Extérieurs mauvais.
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants 15 fois/jour.
Particularités : immunités divines, RD (65/+5), résistance au feu (35), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 22,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, ennemis jurés (géants +5, gobelinoïdes +4, dragons +3, aberrations +2, morts-vivants +1), RM 67, aura divine (450 m, DD 33).
Jets de sauvegarde : Réf +55, Vig +56, Vol +64.
Caractéristiques : For 32, Dex 27, Con 28, Int 27, Sag 44, Cha 27.
Compétences* : Artisanat (maçonnerie) +53, Artisanat (travail du métal) +53, Bluff +43, Concentration +54, Connaissance des sorts +48, Connaissances (mystères) +48, Connaissances (nature) +44, Connaissances (plans) +35, Connaissances (religion) +48, Déplacement silencieux +48, Détection +59, Diplomatie +52, Discrétion +48, Dressage +48, Empathie avec les animaux +44, Équitation (cheval) +50, Escalade +51, Fouille +48, Intimidation +45, Langage secret +38, Natation +51, Perception auditive +59, Premiers secours +62, Psychologie +52, Renseignements +34, Saut +51, Scrutation +39, Sens de l'orientation +57, Sens de la nature +53. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (épée longue), Arme en main, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Destruction d'arme, Emprise sur les morts-vivants, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Magie de guerre, Pistage, Maîtrise du critique (épée longue), Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du critique (épée longue), Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Vigilance. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Arme de prédilection divine (épée longue), Arme tueuse (géants), Blessure sanglante, Changement de forme, Coups irrésistibles, Destruction et disjonction, Frappe dévastatrice, Inspiration divine (courage), Modification de forme, Modification de taille, Réduction des dégâts augmentée, Résistance à la magie augmentée, Sens des batailles, Sens surdéveloppé (ouïe), Sens surdéveloppé (vue), Spécialisation martiale divine (épée longue), Tempête divine, Vision divine.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Pouvoirs magiques. Heimdall use de ces pouvoirs au niveau 25, à l'exception des sorts du Bien et de la Loi, qu'il lance au niveau 26. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 33 + niveau du sort. *Aide, apaisement des émotions, arme magique, arme spirituelle, aura sacrée, barrière de lames, bouclier*

Illus. de D. Cramer

de la Loi, cercle magique contre le Chaos, cercle magique contre le Mal, châtiment sacré, colonne de feu, convocation de monstres IX (en qualité de sort du Bien ou de la Loi uniquement), *courroux de l'ordre, décret, immobilisation de monstre, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir étourdissant, panoplie magique, parole sacrée, protection contre le Chaos, protection contre le Mal, puissance divine, rejet du Chaos, rejet du Mal.*

Sorts de prêtre. (6/11/10/10/10/10/8/8/8/8 ; DD de base égal à 27 + niveau du sort).

Sorts de rôdeur (8/7/7/7 ; DD de base égal à 27 + niveau du sort).

Possessions. Quand Heimdall sonne de sa trompe *Gjallahorn*, toutes les créatures vivantes ont une chance de l'entendre (jet de Perception auditive, DD 5 à Asgard, DD 10 à Midgard et DD 15 à Niflheim). Tous les Ases et les Vanes l'entendent automatiquement, où qu'ils se situent et où que se trouve le cor. Si quelqu'un d'autre tente de l'utiliser, il doit effectuer un jet de Représentation (DD 40) et un jet d'Utilisation d'objets magiques (DD 40). Même s'il est réussi, tous les Ases et les Vanes ont une chance de remarquer que le son est étrange (Perception auditive DD 5). Les mortels qui se tiennent à moins de 1,5 km de *Gjallahorn* lorsqu'il retentit doivent réussir un jet de Vigueur (DD 39) pour éviter d'être étourdis pendant 1d10 minutes. Les mortels qui ratent le jet de sauvegarde de 5 points ou plus deviennent sourds pour toujours.

Niveau de lanceur de sort : 25. Poids : 5 kg.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Heimdall fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.



Illus. de G. Angus & D. Cramer

Perceptions. Heimdall touche et sent dans un rayon de 22,5 kilomètres, mais il voit et entend dans un rayon de 45 km. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 22,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 15 heures au maximum.

Perception des attributions. Heimdall ressent toute tentative visant à se rendre à Asgard, quinze semaines avant que l'événement n'ait lieu.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Heimdall peut utiliser Détection, Fouille ou Perception auditive, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Heimdall est à même de créer des armes et armures magiques qui améliorent les facultés de perception en conférant des bonus aux jets de Détection, Fouille ou Perception auditive, tant que leur prix de vente ne dépasse pas 200 000 po.

HEL

La Déesse de la Mort et des Enfers
Déesse intermédiaire
Symbole : son visage
Plan d'origine : Niflheim
Alignement : neutre mauvais
Attributions : mort, enfers
Adorateurs : quiconque craint la mort
Alignements des prêtres : CM, LM, NM
Domaines : Destruction, Mal, Mort
Arme de prédilection : épée longue



Fille de Loki et de la géante Angrboda, Hel fut consignée à Niflheim par les dieux. Elle a l'apparence d'une femme décharnée dont le corps est beau et désirable d'un côté, mais mort et pourrissant de l'autre. Malgré son apparence hideuse, c'est la moins monstrueuse des trois enfants qu'eut Loki de cette union (les deux autres étant le loup Fenrir et le serpent universel Jormungandr).

Dogme

Hel n'enseigne rien en particulier aux vivants, se concentrant plutôt sur ses sous-fifres morts. Un culte lui est cependant dédié. Ses membres pensent que la société les a injustement emprisonnés, exilés ou ignorés, et cherchent souvent à se venger d'affronts réels ou imaginaires.

Clergé et temples

Hel n'a pas de culte organisé. Ses rares adorateurs vivants restent à l'écart, conspirant contre quiconque leur a fait du tort.

HEL

Prêtre 20/Magicien 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 15
Dés de vie : 20d8+180 (Extérieur), plus 20d8+180 (Prê), plus 20d4+180 (Mag) (940 pv)
Initiative : +12 (+8 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 69 (+8 Dex, +15 divin, +28 naturelle, +8 parade)
Attaques : *épée longue +5 de maladie, maudite et sanglante* (+69/+64/+59/+54 corps à corps) ; ou sort (+63 contact de corps à corps ou +63 contact à distance)
Dégâts : *épée longue +5 de maladie, maudite et sanglante* (1d8+17/17–20, plus maladie [comme le sort *contagion*]) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, intimidation des morts-vivants 19 fois/jour, présence terrifiante.



Illus. de W. Reynolds

Particularités : immunités divines, RD (50/+4), guérison accélérée (35), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 22,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familiers (rats), RM 47, aura divine (450 m, DD 33).

Jets de sauvegarde : Réf +55, Vig +58, Vol +60.

Caractéristiques : For 27, Dex 27, Con 29, Int 44, Sag 32, Cha 27.

Compétences* : Alchimie +82, Artisanat (maçonnerie) +92, Artisanat (travail du métal) +92, Bluff +53, Concentration +84, Connaissance des sorts +92, Connaissances (mystères) +92, Connaissances (plans) +82, Connaissances (religion) +92, Décryptage +52, Déguisement +53, Déplacement silencieux +53, Détection +58, Diplomatie +81, Discrétion +53, Dressage +63, Équitation (cheval) +47, Fouille +62, Intimidation +67, Langage secret +70, Perception auditive +68, Psychologie +56, Renseignements +63, Scrutation +92, Sens de l'orientation +56. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.

Dons : Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Contact magique à distance, Dispense de composantes matérielles, École renforcée (Nécromancie), École supérieure (Nécromancie), Écriture de parchemins, Emprise sur les morts-vivants, Esquive, Expertise du combat, Extension d'effet, Extension de durée, Extension de portée, Incantation silencieuse, Incantation statique, Maîtrise des sorts, Puissance divine, Quintessence des sorts, Répétition de sort, Science de l'initiative, Science du critique (épée longue), Sort persistant, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Absorption d'énergie, Appel de créatures (morts-vivants), Arme tueuse (Extérieurs bons), École divine (Nécromancie), Frappe dévastatrice, Guérison accélérée divine, Immunité contre une énergie destructive (feu), Inspiration divine (terreur), Maîtrise de la magie profane, Maîtrise des morts-vivants, Messager de la mort, Métamagie automatique (sorts de magicien à incantation rapide), Modification de taille, Particularités de mort-vivant, Pouvoir de vie et de mort, Présence terrifiante (prend effet quand elle découvre le côté décomposé de son visage), Reconstitution, Sorts de magicien spontanés.

Pouvoirs de domaines. Châtiment, 15fois/jour (attaque de corps à corps accompagnée d'un bonus de +4 à l'attaque et de +20 aux dégâts) ; lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *caresse mortelle*, 15 fois/jour (lancez 20d6 ; si le total obtenu atteint le nombre de pv de la cible, celle-ci meurt).

Pouvoirs magiques. Hel use de ces pouvoirs au niveau 25, à l'exception des sorts du Mal, qu'elle lance au niveau 26. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 33 + niveau du sort. *Animation des morts, aura maudite, blasphème, blessure critique, blessure légère, cercle de douleur, cercle magique contre le Bien, contagion, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Mal uniquement), *création de mort-vivant, création de mort-vivant dominant, désintégration, destruction, exécution, fracassement, frayeur, implosion, mise à mal, mise à mort, plainte d'outre-tombe, profanation, protection contre la mort, protection contre le Bien, rejet du Bien, ténèbres maudites, tremblement de terre.*

Sorts de prêtre (6/9/9/9/8/8/7/7/6/6 ; DD de base égal à 21 + niveau du sort).

Sorts de magicien (4/9/8/8/8/8/7/7/7/7 ; DD de base égal à 27 + niveau du sort, 42 + niveau du sort pour les sorts de Nécromancie).

Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse intermédiaire, Hel fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et d'intimidation des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, elle est immortelle.

Perceptions. Hel voit, entend, touche et sent dans un rayon de 22,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 22,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 15 heures au maximum.

Perception des attributions. Hel ressent tout décès par maladie, accident ou empoisonnement impliquant une ou plusieurs personnes ainsi que tout ce qui se passe dans les cimetières, quinze semaines avant que l'événement ne se déroule.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Hel peut utiliser Alchimie, Intimidation ou Psychologie, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Hel est à même de créer des objets qui infligent des dégâts, qui disposent d'un alignement mauvais ou qui imposent un malus à une ou plusieurs cibles, tant que leur prix de vente ne dépasse pas 200 000 po.

HERMOD

Le Messager des Dieux, le Vif
Demi-dieu
Symbole : parchemin ailé
Plan d'origine : Asgard
Alignement : chaotique neutre
Attributions : chance, communication, liberté
Adorateurs : bardes, messagers, hérauts, voyageurs, elfes, halfelins, demi-elfes
Alignements des prêtres : CM, CB, CN
Domaines : Chance, Chaos, Voyage
Arme de prédilection : rapière



Messager des dieux, Hermod escorte également les âmes des morts en enfer. Quand les dieux durent supplier Hel de rendre l'esprit de Balder, Hermod fut volontaire et Odin lui prêta Sleipnir pour le voyage.

Dogme

Le culte d'Hermod s'attache à l'endurance et à la condition physique. Il enseigne à ses membres l'adresse au tir, l'escrime, la course d'obstacles à cheval, les courses à pied de toutes sortes et la natation, car ils pensent que ce sont là les compétences primordiales de ceux qui doivent délivrer des messages.

Clergé et temples

Les prêtres d'Hermod restent rarement longtemps dans un village. On les rencontre souvent en route pour un autre temple, vêtus d'un costume solide et ravis de voyager. Les jeunes prêtres font circuler des messages entre nobles, villages et temples. Ils sont prompts à porter secours aux voyageurs en détresse.

Les temples d'Hermod sont généralement des ensembles de plusieurs bâtiments modestes. En plus de la pièce principale, la plupart disposent d'une salle d'entraînement et d'une écurie. Beaucoup sont situés au bord d'un lac ou d'un fleuve où les fidèles peuvent s'entraîner à la natation.

Les visiteurs sont accueillis chaleureusement et interrogés cordialement mais en détails sur les conditions de voyage, les nouvelles et leurs précédentes destinations. S'ils partagent ce qu'ils savent honnêtement et sans la moindre hésitation, les prêtres rempliront leur coupe et leur assiette tant qu'ils auront des informations à livrer.



Illus. de D. Cramer & M. Mitchell

HERMOD

Barbare 20/Barde 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 3
Dés de vie : 20d8+320 (Extérieur), plus 20d12+320 (Barb), plus 20d6+320 (Bard) (1 480 pv)
Initiative : +14 (+10 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 21 m
CA : 46 (+10 Dex, +3 divin, +16 naturelle, +7 parade)
Attaques : *rapière +5 de rapidité* (+59/+59/+54/+49/+44 corps à corps) et *dague +5 acérée et chaotique* (+55/+50 corps à corps) ; ou sort (+50 contact au corps à corps ou +53 contact à distance)
Dégâts : *rapière +5 de rapidité* (1d6+12/15–20) et *dague +5 acérée et chaotique* (1d4+12/17–20) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD (38/+4 [4/–]), résistance au feu (23), comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 4,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, savoir bardique +27, musique de barde 20 fois/jour (contre-chant, *fascination*, inspiration, encouragement, inspiration héroïque, *suggestion*), esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille, +4 contre les pièges), RM 35, aura divine (9 m, DD 20), rage de berserker 6 fois/jour.
Jets de sauvegarde : Réf +45, Vig +51, Vol +43.
Caractéristiques : For 25, Dex 30, Con 42, Int 25, Sag 26, Cha 25.
Compétences : Artisanat (maçonnerie) +25, Artisanat (travail du métal) +25, Bluff +35, Concentration +43, Connaissances (folklore local) +34, Connaissances (géographie) +34, Connaissances (histoire) +34, Connaissance (mystères) +34, Connaissances (noblesse et royauté) +34, Connaissances (plans) +34, Connaissances (religion) +34, Déguisement +34, Déplacement silencieux +21, Détection +13, Diplomatie +40, Dressage +34, Équitation (cheval) +39, Escalade +38, Évasion +37, Intimidation +40, Langage secret +35, Natation +38, Perception auditive +41, Psychologie +35, Renseignements +35, Représentation +34, Saut +38, Sens de l'orientation +39, Sens de la nature +33.
Dons : Ambidextrie, Arme de prédilection (rapière), Arme en main, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Botte secrète (rapière), Combat à deux armes, Combat en aveugle, Course, Esquive, Expertise du combat, Pied léger, Science de l'initiative, Science du combat à deux armes, Science du critique (rapière), Science du désarmement, Souplesse du serpent, Vigilance.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation.

Pouvoirs divins saillants. Célérité divine, Esquive divine, Grand pas, Pouvoir de la chance.

Pouvoirs de domaines. Peut rejouer un jet de dés qu'il vient d'effectuer, 3 fois/jour ; lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *liberté de mouvement*, 3 fois/jour.

Pouvoirs magiques. Hermod use de ces pouvoirs au niveau 13, à l'exception des sorts du Chaos, qu'il lance au niveau 14. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 20 + niveau du sort. *Aide, animation d'objets, annulation d'enchantement, aura sacrée, bouclier entropique, cercle magique contre la Loi, convocation de monstres IX* (en qualité

de sort du Chaos uniquement), *double illusoire, fracassement, liberté de mouvement, localisation d'objet, manteau du Chaos, marteau du Chaos, miracle, orientation, parole du Chaos, porte de phase, porte dimensionnelle, projection astrale, protection contre la Loi, protection contre les énergies destructives, rejet de la Loi, renvoi des sorts, repli expéditif, téléportation sans erreur, vol.*

Rage de berserker. Voici les changements qui affectent Hermod lorsqu'il est enragé : CA 44 ; pv 1660 ; Att +62/+62/+57/+52/+47 corps à corps (1d6+15/15–20, *rapière +5 de rapidité*) et +58/+53 (1d4+15/17–20, *dague +5 acérée et chaotique*) ; JS Vig +54, Vol +46 ; For 31, Con 48 ; Concentration +45, Escalade +41, Natation +41, Saut +41. Sa rage dure 22 rounds et il n'est pas fatigué par la suite.

Sorts de barde (4/6/6/6/5/5/5 ; DD de base égal à 17 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, hébétement, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, son imaginaire* ; 1er – *arme magique, armure de mage, identification, protection contre la Loi, repli expéditif* ; 2e – *détection faussée, flou, force de taureau, grâce féline, immobilisation de personne* ; 3e – *affûtage, arme magique supérieure, clignotement, dissipation de la magie, scrutation* ; 4e – *cri, détection de la scrutation, lueur d'arc-en-ciel, modification de mémoire, mythes et légendes* ; 5e – *brume mentale, contact avec les plans, double illusoire, image prédéterminée, songe* ; 6e – *changement de plan, contrôle du climat, rapidité de groupe, scrutation ultime.*

Autres pouvoirs divins

En qualité de demi-dieu, tout résultat de 1 qu'obtient Hermod aux jets d'attaque et de sauvegarde est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Hermod voit, entend, touche et sent dans un rayon de 4,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 4,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à deux endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 3 heures au maximum.

Perception des attributions. Hermod ressent tout ce qui est lié au déplacement ou à la transmission de biens ou d'informations impliquant mille personnes ou plus, à l'instant où l'événement se produit.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Hermod peut utiliser Équitation, Évasion, Langage secret, Perception auditive, Psychologie ou Renseignements, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 15. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 2 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Hermod est à même de créer des objets magiques destinés à communiquer, à se déplacer, à voyager et à surmonter les obstacles, comme un *anneau de nage*, tant que leur prix de vente ne dépasse pas 4 500 po.

LOKI

Le Dieu de la Malice, des Conflits et du Feu, le Rusé, le Menteur, le Métamorphe, le Voyageur des Cieux



Dieu supérieur
Symbole : flamme
Plan d'origine : Asgard avant la mort de Balder, Midgard par la suite
Alignement : chaotique mauvais
Attributions : vol, duperie, meurtre
Adorateurs : roublards, assassins
Alignements des prêtres : CM, CN, NM
Domaines : Chaos, Destruction, Duperie, Mal
Arme de prédilection : dague

Loki est une figure ambiguë du mythe asgardien. Jeune homme malin et séduisant, il accompagne souvent les dieux dans leurs voyages. Beaucoup d'aventures de Thor mentionnent la présence de Loki à ses côtés. Plus jeune habitant d'Asgard, certains mythes affirment qu'il était le fils des géants Farbauti et Laufey, tandis que pour d'autres, il est auprès d'Odin au moment de la Création. Loki excelle dans le domaine de la subversion et est très fort quand il s'agit de trouver des solutions et des réponses auxquelles les autres dieux n'ont su penser. Agité de nature, Loki trompe souvent son ennui en leur jouant des tours. Il peut prendre bien des formes différentes, voire changer de sexe. La plupart des trésors des dieux ont été obtenus grâce à Loki, qui défia notamment les nains de faire mieux encore que les cheveux qu'ils offrirent à Sif.

Ce n'est qu'à l'approche du Ragnarök que Loki devient mauvais et malveillant. Pour le punir du rôle qu'il a joué dans la mort de Balder, Odin transforme l'un des fils de Loki, Vali, en un loup qu'il jette sur son frère Narfi. Les dieux se servent des entrailles de Narfi pour attacher son père Loki dans une caverne, disposant au-dessus de lui un serpent dont le venin coule sur ses blessures. La femme de Loki, Sigyn, reste avec lui et essaie de le protéger du venin. Quand le venin éclabousse Loki, ses spasmes de douleur provoquent des tremblements de terre. Il est destiné à se libérer pour le Ragnarök.

Dogme

Le culte de Loki est généralement secret. Malgré leur rôle constructif dans la société, ses membres ne suscitent guère de respect et ceux qui sont reconnus comme tels sont souvent mis au ban. Ils pensent qu'ils aident les gens en leur jouant des tours et en usant de leur sens de l'humour. Bien que des étrangers puissent trouver ces tours cruels, ils sont rarement dangereux, du moins de façon délibérée. Ils sont plutôt conçus pour encourager leur victime à voir la vie d'un autre point de vue et à renouveler sa vision des choses.

Les formes les plus sombres du culte enseignent l'assassinat, le meurtre, les émeutes et toutes les formes de chaos matériel. Ces sinistres disciples sont plus répandus après la mort de Balder, quand Loki se range au côté des géants contre les Asgardiens.

Clergé et temples

À l'instar des membres du culte, les prêtres de Loki restent discrets. Ils ont généralement une autre profession, souvent roublard ou ensorceleur.

Les temples de Loki n'ont pas de fenêtres, sont généralement souterrains, éclairés par des torches et des feux. De l'extérieur, ils ressemblent à des boutiques normales ou à l'entrée de simples petites cavernes. Ils renferment des réserves d'armes, de poisons et d'autres instruments de discorde et de désordre, ainsi que le matériel nécessaire aux farces et aux mauvais tours.

Les visiteurs sont rares dans les temples de Loki. Ceux qui s'y rendent le font généralement dans un dessein précis, cherchant à être initiés ou étant déjà membres du culte. Ceux qui y arrivent par hasard sont traités au mieux avec une grande suspicion, au pire avec une violence inconditionnelle. D'un autre côté, les géants sont accueillis avec bienveillance et soutien de la part des membres et du clergé.

LOKI

Roublard 20/Ensorceleur 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 16
Dés de vie : 20d8+160 (Extérieur), plus 20d6+160 (Rou), plus 20d4+160 (Ens) (840 pv)
Initiative : +15, agit toujours en premier (+11 Dex, +4 Science de l'initiative, Initiative suprême)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 83 (+11 Dex, +16 divin, +29 naturelle, +17 parade)
Attaques* : *dague venimeuse +5 chaotique et maudite* (+73/+68/+63/+58 corps à corps) ; ou sort (+64 contact de corps à corps ou +67 contact à distance).*Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez un dé pour déterminer s'il porte un coup critique.
Dégâts* : *dague venimeuse +5 chaotique et maudite* (1d4+13/17–20, plus venin [mortelame, DD 20, 1d6 Con/2d6 Con]) ; ou selon sort. *Inflige toujours le maximum de dégâts (dague, 17 points).
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, attaque sournoise (+13d6), attaque handicapante, opportunisme.
Particularités : immunités divines, RD (51/+4), comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 24 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, familiers (loups), esquive totale, roulé-boulé, esquive surnaturelle, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille, +4 contre les pièges), RM 48, aura divine (24 km, DD 43).

Illus. de D. Cramer

Jets de sauvegarde* : Réf +59, Vig +56, Vol +56. *Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.
Caractéristiques : For 27, Dex 32, Con 27, Int 29, Sag 27, Cha 44.
Compétences* : Acrobaties +56, Alchimie +51, Artisanat (maçonnerie) +57, Artisanat (travail du métal) +57, Bluff +61, Concentration +50, Connaissance des sorts +51, Connaissances (mystères) +51, Crochetage +55, Déguisement +61, Déplacement silencieux +55, Désamorçage/sabotage +53, Détection +54, Diplomatie +69, Discrétion +55, Équilibre +59, Escalade +52, Estimation +53, Évasion +55, Fouille +53, Intimidation +65, Langage secret +32, Lecture sur les lèvres +49, Natation +49, Perception auditive +54, Psychologie +52, Renseignements +61, Saut +56, Scrutation +43, Vol à la tire +57. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (dague), Arme en main, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Botte secrète (dague), Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Extension d'effet, Extension de durée, Extension de portée, Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Science de l'initiative, Science du critique (dague), Souplesse du serpent, Vigilance.



Illus. de R. Sardinha & D. Cramer

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Attaque sournoise divine, Blessure sanglante, Célérité divine, Changement de forme, Changement de forme supérieur, Contresort instantané, Domaine supplémentaire (Destruction), Éloquence divine, Esquive divine, Immunité contre une énergie destructive (feu), Initiative suprême, Messager de la mort, Métamagie automatique (sorts d'ensorceleur à incantation rapide), Modification de forme, Modification de taille, Onde de Chaos, Pouvoir de vie et de mort, Pouvoir supérieur de vie et de mort, Roublard divin, Sens des batailles.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; châtiment, 16 fois/jour (une attaque de corps à corps bénéficie d'un bonus de +4 à l'attaque et de +16 aux dégâts) ; lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Pouvoirs magiques. Loki use de ces pouvoirs au niveau 26, à l'exception des sorts du Chaos et du Mal, qu'il lance au niveau 27. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 43 + niveau du sort. *Animation d'objets, antidétection, arrêt du temps, aura maudite, blasphème, blessure critique, blessure légère, cercle de douleur, cercle magique contre la Loi, cercle magique contre le Bien, changement d'apparence, confusion, contagion, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Chaos et du Mal uniquement)*, création de mort-vivant, désintégration, double illusoire, écran, fracassement, implosion, invisibilité, leurre, manteau du Chaos, marteau du Chaos, métamorphose universelle, mise à mal, parole du Chaos, profanation, protection contre la Loi, protection contre le Bien, rejet de la Loi, rejet du Bien, ténèbres maudites, tremblement de terre.*

Sorts d'ensorceleur (6/11/10/10/10/10/9/9/9/9 ; DD de base égal à 27 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, détection du poison, hébétement, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, signature magique* ; 1er – *charme-personne, compréhension des langages, effacement, frayeur, hypnose* ; 2e – *corde enchantée, détection de l'invisibilité, détection faussée, dissimulation d'objet, fou rire de Tasha* ; 3e – *baiser du vampire, page secrète, réduction d'objet, suggestion* ; 4e – *charme-monstre, confusion, malédiction, œil du mage* ; 5e – *animation des morts, cauchemar, contact avec les plans, songe* ; 6e – *cercle de mort, pétrification, quête* ; 7e – *simulacre, téléportation d'objet, traversée des ombres* ; 8e – *charme de groupe, danse irrésistible d'Otto, séquestration* ; 9e – *animation suspendue, portail, souhait.*

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu supérieur, Loki obtient toujours le meilleur résultat possible aux jets de dés qu'il effectue (ce qui inclut, entre autres, les jets d'attaque, de dégâts, de caractéristique, de compétence et de sauvegarde). Il est immortel.

Perceptions. Loki voit, entend, touche et sent dans un rayon de 24 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 24 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 16 heures au maximum.

Perception des attributions. Loki ressent tous les crimes, jeux truqués, farces et astuces, seize semaines avant que l'événement ne se déroule.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Loki peut utiliser toute compétence de classe de roublard, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 30. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 20 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Loki est à même de créer n'importe quel type d'objet magique ayant un rapport avec les roublards et les assassins.

NJÖRD

Le Dieu de la Mer et des Vents
Dieu supérieur
Symbole : pièce d'or
Plan d'origine : Asgard
Alignement : neutre bon
Attributions : commerce, mer, vent
Adorateurs : marins, pêcheurs, ceux qui vivent de la mer
Alignements des prêtres : CB, LB, NB
Domaines : Air, Bien, Eau
Arme de prédilection : pique



Ceux qui cherchent à s'enrichir ou à subsister grâce à la pêche prient Njörd. Dieu comptant parmi les rangs des Vanes, il est le père de Freyr et Freyja. Njörd épousa la géante Skadi lorsqu'il était chez les Ases, bien qu'ils dussent divorcer par la suite. En tant que déesse des montagnes, elle n'était pas à l'aise sur la côte, et ils ne purent se mettre d'accord sur l'endroit où habiter. Leurs déplacements d'un foyer à l'autre créaient les saisons.

Dogme

Là où Aegir menace et lance des regards noirs, Njörd sourit. Ce culte soutient ceux qui vivent de la générosité de la mer, par le commerce, la pêche ou la construction navale. Les membres du culte d'Aegir comptent nombre de marchands importants. Si les disciples d'Aegir les méprisent pour la qualité moyenne de leurs festins et leur préférence pour le cabotage, les adorateurs de Njörd se contentent de regarder croître leur trésor en souriant.

Clergé et temples

On trouve plus souvent des prêtres de Njörd près de la mer, mais parfois le long des rivières et lacs navigables reliés à l'océan. La plupart ont la peau hâlée et marquée des cicatrices d'une vie menée sur, autour et pour la mer. Ils sont appréciés par les pêcheurs et les marchands.

Les temples de Njörd sont des bâtiments robustes destinés à supporter les épreuves du climat côtier. Ils se tiennent généralement sur l'eau, munis de leurs propres docks. La plupart des temples ont des réserves de toile à voile, de cordes, de goudron, de peinture et d'autres matériaux de maintenance navale. Ceux des plus grandes communautés urbaines dissimulent souvent des salles secrètes contenant les richesses amassées sur la mer et les honoraires exigés pour leur aide lors de négociations commerciales.

Les visiteurs y trouvent un régime simple, mais nourrissant. Les prêtres et les fidèles mêlent les possesseurs de navires à la conversation. Les autres sont plutôt ignorés à moins qu'ils n'apportent des informations sur les bancs de sable, les courants, le temps ou d'autres conditions de navigation dangereuses.

NJÖRD

Rôdeur 20/Roublard 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 11
Dés de vie : 20d8+200 (Extérieur), plus 20d10+200 (Rôd), plus 20d6+200 (Prê) (1 080 pv)
Initiative : +12 (+8 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m, nage 30 m
CA : 61 (+8 Dex, +11 divin, +24 naturelle, +8 parade)
Attaques : *pique +5 de froid intense et tueuse** (+72/+67/+62/+57 corps à corps) ; ou sort (+66 contact au corps à corps ou +59 contact à distance). *+74/+69/+64/+59 contre les géants.
Dégâts : *pique +5 de froid intense et tueuse** (1d8+27/19–20/x3) ; ou selon sort. *2d6 plus 1d8+27/19–20/x3 contre les géants.
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, attaque sournoise (+10d6), attaque handicapante, opportunisme.
Particularités : caractéristiques raciales des elfes, immunités divines, RD (46/+4), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 16,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, ennemis jurés (géants +5, gobelinoïdes +4, dragons +3, aberrations +2, morts-vivants +1), esquive totale, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille, +4 contre les pièges), roulé-boulé, esquive surnaturelle, RM 43, aura divine (330 m, DD 29).
Jets de sauvegarde : Réf +51, Vig +53, Vol +54.
Caractéristiques : For 41, Dex 26, Con 31, Int 26, Sag 28, Cha 26.
Compétences* : Artisanat (construction navale) +54, Artisanat (maçonnerie) +42, Artisanat (travail du métal) +42, Bluff +48, Concentration +50, Connaissance des sorts +34, Connaissances (mystères) +44, Connaissances (nature) +50, Connaissances (plans) +36, Connaissances (religion) +36, Déplacement silencieux +54, Détection +59, Diplomatie +54, Discrétion +54, Dressage +48, Équitation (cheval) +23, Estimation +50, Fouille +56, Intimidation +52, Langage secret +53, Maîtrise des cordes +54, Natation +38, Perception auditive +59, Profession (marin) +57, Psychologie +43, Renseignements +48, Scrutation +30, Sens de l'orientation +55, Sens de la nature +45, Utilisation d'objets magiques +42. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (pique), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Destruction d'arme, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Maîtrise du critique (pique), Pistage, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du critique (pique), Science du désarmement, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer.

Caractéristiques raciales des elfes. Bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et effets magiques de l'école d'Enchantement ; vision nocturne ; droit à un jet de Fouille quand il passe à moins de 1,50 m d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, comme s'il le cherchait.

Illus. de L. Grant-West



Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Appel de créatures (animaux marins), Arme tueuse (géants), Changement de forme, Communication avec des créatures (animaux marins), Don de la vie, Esprit de la bête, Immunité contre une énergie destructive (feu), Maîtrise divine de l'Eau, Modification de forme, Modification de taille, Pouvoir de la nature, Pouvoir de vie et de mort, Tempête d'énergie (énergie positive), Tempête divine.

Pouvoirs de domaines. Renvoi ou destruction des créatures de la terre, ou intimidation ou contrôle des créatures de l'air, 11 fois/jour ; lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; renvoi ou destruction des créatures du feu, ou intimidation ou contrôle des créatures de l'eau, 11 fois/jour.

Pouvoirs magiques. Njörd use de ces pouvoirs au niveau 21, à l'exception des sorts du Bien, qu'il lance au niveau 22. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 29 + niveau du sort. *Aide, aura sacrée, barrière de lames, brume acide, brume de dissimulation, cercle magique contre le Mal, châtiment sacré, cône de froid, contrôle de l'eau, contrôle des vents, contrôle du climat, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien uniquement), *cyclone, éclair multiple, état gazeux, flétrissure, marche dans les airs, mur de vent, nappe de brouillard, nuée d'élémentaires* (en qualité de sort d'air ou d'eau uniquement), *parole sacrée, protection contre le Mal, rejet du Mal, respiration aquatique, tempête de grêle*.

Sorts de rôdeur (6/5/5/5 ; DD de base égal à 19 + niveau du sort).

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Njörd fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence et de niveau de lanceur de sorts. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Njörd voit (en usant de vision normale ou de vision nocturne), entend, touche et sent dans un rayon de 16,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 16,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 11 heures au maximum.

Perception des attributions. Njörd ressent tout navire marchand ou de pêche côtière qui prend la mer, quel que soit le nombre de personnes impliquées, et ce onze semaines avant que l'événement ne se déroule. Il est également conscient de toute négociation commerciale impliquant ce genre d'embarcation.

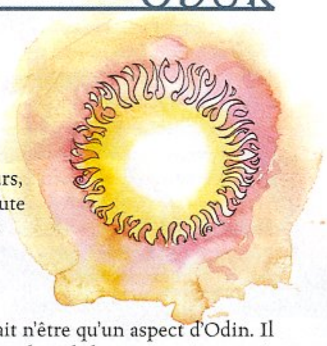
Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Njörd peut utiliser Diplomatie, Estimation, Maîtrise des cordes, Profession (marin) ou Sens de la nature, mais seulement si le DD du jet et inférieur ou égal à 25. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Njörd est à même de créer n'importe quel type d'objet magique lié à la construction de navires, à la navigation ou à la pêche, tant que leur prix de vente ne dépasse pas 200 000 po.

Illus. de D. Cramer

ODUR

Le Dieu du Soleil
Demi-dieu
Symbole : disque solaire
Plan d'origine : Asgard
Alignement : chaotique bon
Attributions : lumière, soleil, voyage
Adorateurs : barbares, druides, rôdeurs, forgerons, ceux qui voyagent par la route
Alignements des prêtres : CB, CN, NB
Domaines : Chaos, Feu, Soleil
Arme de prédilection : épée bâtarde



Odur est un dieu mystérieux qui pourrait n'être qu'un aspect d'Odin. Il épousa Freyja et conduit le char qui traverse le ciel chaque jour. Par conséquent, il est souvent loin d'Asgard, faisant verser des larmes d'or à sa femme.

Dogme

Le culte d'Odur enseigne que pour se libérer des inquiétudes et des soucis, il faut accepter avec joie ses responsabilités et ses devoirs. Les adorateurs pensent qu'Odur est impatient de conduire le char du soleil à travers le ciel, découvrant chaque jour une nouvelle chose. Ils essaient donc d'imiter sa juste appréciation du monde qui les entoure.

Clergé et temples

Les prêtres d'Odur partent en pèlerinage annuel vers des sites dédiés au soleil pour voir le char du jour s'élancer dans le ciel après la nuit la plus longue de l'année. Sinon, on les trouve en train de travailler avec le sourire à l'entretien de leur temple et à s'occuper des fidèles.

Le contraste est saisissant entre les temples d'Odur et ceux des autres lieux de culte asgardiens, car ce sont des bâtiments ouverts, baignés de lumière du soleil. Des visiteurs attentifs remarqueront les volets robustes qui entourent le bâtiment, prêts à le rendre parfaitement défendable. La plupart des temples disposent de feux sacrés entretenus nuit et jour et qui ne doivent jamais s'éteindre. Certains ont des forges.

Les visiteurs se retrouvent presque immédiatement mis au travail. Ceux qui s'y mettent volontairement et sans se plaindre sont invités à manger et à boire avec les prêtres. Ceux qui se plaignent ou se défilent se retrouvent à la porte.

ODUR

Guerrier 20/Ensorceleur 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 4
Dés de vie : 20d8+320 (Extérieur), plus 20d10+320 (Gue), plus 20d4+320 (Ens) (1 400 pv)
Initiative : +13 (+9 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 55 (+9 Dex, +4 divin, +17 naturelle, +7 armure [*grand bouclier d'acier +5 antiprojectiles et réfléchissant*], +8 parade)
Attaques : *épée bâtarde +5 de lumière* (+58/+53/+48/+43 corps à corps) ; ou sort (+52 contact au corps à corps ou +53 contact à distance)
Dégâts : *épée bâtarde +5 de lumière* (1d10+15/17–20) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD (39/+4), résistance au froid (24), comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 6 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, familiers (faucons), RM 36, aura divine (12 m, DD 22).
Jets de sauvegarde : Réf +47, Vig +52, Vol +45.
Caractéristiques : For 27, Dex 29, Con 42, Int 25, Sag 25, Cha 26.
Compétences : Artisanat (travail du métal) +55, Concentration +58, Connaissance des sorts +49, Connaissances (mystères) +49, Connaissance (nature) +43, Connaissances (plans) +43, Détection +45, Dressage +50, Équitation (cheval) +53, Escalade +42, Intimidation +26, Perception auditive +45, Profession (ouvrier en métaux) +49, Saut +42, Scrutation +43, Sens de l'orientation +43.
Dons : Arme de prédilection (épée bâtarde), Arme en main, Attaque au galop, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Charge dévastatrice, Combat en aveugle, Combat monté, Destruction d'arme, Dispense de composantes matérielles, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Extension de durée, Magie de guerre, Maîtrise du critique (épée bâtarde), Maniement des armes exotiques (épée bâtarde), Piétinement, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du critique (épée bâtarde), Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (épée bâtarde), Substitution d'énergie destructive (feu), Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation.

Pouvoirs divins saillants. Illumination divine, Métamagie automatique (sorts d'ensorceleur à incantation rapide), Modification de forme, Modification de taille, Onde de Chaos.



Illus. de W. Reynolds & D. Cramer

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; renvoi ou destruction des créatures de l'eau, ou intimidation ou contrôle des créatures du feu, 11 fois/jour ; renvoi suprême, 4 fois/jour.

Pouvoirs magiques. Odur use de ces pouvoirs au niveau 14, à l'exception des sorts du Chaos, qu'il lance au niveau 15. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 22 + niveau du sort. *Animation d'objets, bouclier de feu, cercle magique contre la Loi, colonne de feu, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Chaos uniquement), *endurance aux énergies destructives* (en qualité de sort de feu ou de froid uniquement), *explosion de lumière, flammes, fracassement, germes de feu, lumière brûlante, mains brûlantes, manteau du Chaos, marteau du Chaos, métal brûlant, mur de feu, nuage incendiaire, nuée d'élémentaires* (en qualité de sort de feu uniquement), *parole du Chaos, protection contre la Loi, rayon de soleil, rejet de la Loi, résistance aux énergies destructives* (en qualité de sort de feu ou de froid uniquement), *sphère prismatique, tempête de feu*.

Sorts d'ensorceleur (6/8/8/8/8/7/7/7/7/6 ; DD de base égal à 18 + niveau du sort ; 15 % de chances d'échec des sorts profanes). 0 – *destruction de mort-vivant, détection de la magie, hébétement, illumination, lumière, lumières dansantes* ; 1er – *agrandissement, couleurs dansantes, endurance aux énergies destructives, mains brûlantes, repli expéditif* ; 2e – *détection de l'invisibilité, flamme éternelle, lumière du jour, pyrotechnie, sphère de feu* ; 3e – *boule de feu, dissipation de la magie, flèches enflammées, immobilisation de morts-vivants* ; 4e – *bouclier de feu, mur de feu, piège à feu, scrutation* ; 5e – *convocation de monstres V, mur de force, œil indiscret, passe-muraille* ; 6e – *contrôle du climat, mythes et légendes, vision lucide* ; 7e – *boule de feu à retardement, rayons prismatiques, vision mystique* ; 8e – *explosion de lumière, mot de pouvoir aveuglant, nuage incendiaire* ; 9e – *ennemi subconscient, nuée de météores, prémonition*.

Possessions. Odur porte un *grand bouclier d'acier +5 antiprojectiles et réfléchissant*.

Autres pouvoirs divins

En qualité de demi-dieu, tout résultat de 1 qu'obtient Odur aux jets d'attaque et de sauvegarde est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Odur voit, entend, touche et sent dans un rayon de 6 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 6 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à deux endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 4 heures au maximum.

Perception des attributions. Odur ressent instantanément le début de tout voyage terrestre de plus de 45 km impliquant mille personnes ou plus, ou encore le début de tout voyage terrestre de plus de 1 500 km, quel que soit le nombre de participants. Il ressent également la création de tout objet de métal forgé valant plus de 1 000 po.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Odur peut utiliser Artisanat (travail du métal), Dressage ou Sens de l'orientation, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 15. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 2 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Odur est à même de créer n'importe quel type d'objet magique lié à l'orientation ou au contrôle des animaux et des attelages, tant que le prix de vente de celui-ci ne dépasse pas 4 500 po.

SIF

La Déesse de l'Excellence et du Talent au Combat
Déesse mineure
Symbole : épée dressée
Plan d'origine : Asgard
Alignement : chaotique bon
Attributions : guerre, duel
Adorateurs : barbares, guerriers, paladins, rôdeurs, instructeurs militaires
Alignements des prêtres : CB, CN, NB
Domaines : Bien, Chaos, Guerre
Arme de prédilection : épée longue



Sif apparaît essentiellement dans les mythes qui impliquent les autres dieux. C'est la femme de Thor et la mère d'Ull. Ses cheveux d'or furent créés par les nains et enchantés pour prendre racine et pousser sur sa tête après que Loki les eût tranchés par plaisanterie.

Dogme

Les disciples de Sif sont généralement d'excellents combattants de toutes sortes et beaucoup sont des maîtres d'armes. Ceux qui cherchent à être instruits dans les arts de la guerre peuvent chercher l'une de ses communautés ou l'un de ses temples. À l'instar de son époux, Sif s'intéresse aux individus impliqués dans un combat. Là où Thor met l'accent sur les prouesses physiques, Sif préfère le talent. Les joutes amicales ne sont pas rares entre les deux cultes.

Clergé et temples

Sif est principalement, mais pas seulement, servie par des femmes. Elles sont fortes et compétentes, dotées d'un esprit vif et douées au combat. Beaucoup teignent l'une de leurs mèches ou de leurs tresses en blond, ou tressent leurs cheveux de rubans jaunes pour imiter leur déesse tutélaire.

Les temples de Sif sont des bâtiments robustes et défendables qui comprennent des salles d'entraînement au combat individuel. Ils renferment également de vastes armureries. De plus, beaucoup de temples de Sif abritent des foyers pour les femmes qui ont échappé à un conjoint abusant d'elles ou qui ont été blessées ou handicapées au combat.

Les visiteurs sont ignorés à moins qu'ils ne portent ouvertement une arme. Ceux qui le font peuvent s'attendre à être défiés en combat singulier par les prêtres et les membres du culte. Ce sont généralement des combats au premier sang ou à la première chute, destinés uniquement à déterminer si le visiteur sait se servir de l'arme qu'il porte. Ceux qui ne savent pas, ne veulent pas ou ne peuvent pas se battre sont ignorés et traités avec dédain. Les autres sont bien accueillis.



Illus. de G. Angus

SIF

Barbare 20/Guerrier 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 10
Dés de vie : 20d8+160 (Extérieur), plus 20d12+160 (Barb), plus 20d10+160 (Gue) (1 080 pv)
Initiative : +20, agit toujours en premier (+16 Dex, +4 Science de l'initiative, Initiative suprême)
Vitesse de déplacement : 21 m
CA : 84 (+16 Dex [Maîtrise divine des armures], +10 divin, +23 naturelle, +9 armure [*chemise de mailles en mithral +5 de défense lourde et de mimétisme*], +7 armure [*écu en mithral +5 antiprojectiles et réfléchissant*], +9 parade)
Attaques : *épée longue +5 acérée et de rapidité* (+76/+76/+71/+66/+61 corps à corps)
Dégâts : *épée longue +5 acérée et de rapidité* (1d8+29/15–20)
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD (45/+4 [4/–]), résistance au feu (30), comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 15 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, esquive instinctive (ne peut pas être prise en tenaille, +4 contre les pièges), rage 6 fois/jour, RM 42, aura divine (300 m, DD 29).
Jets de sauvegarde : Réf +60, Vig +50, Vol +52.
Caractéristiques : For 31, Dex 43, Con 26, Int 26, Sag 26, Cha 28.
Compétences : Acrobaties +57, Bluff +46, Connaissances (mystères) +45, Connaissances (plans) +45, Connaissances (religion) +45, Déplacement silencieux +53, Détection +47, Diplomatie +27, Discrétion +53, Dressage +57, Équilibre +57, Équitation (cheval) +68, Escalade +58, Fouille +45, Intimidation +56, Perception auditive +53, Psychologie +45, Renseignements +46, Saut +62, Sens de l'orientation +51, Sens de la nature +51.
Dons : Arme de prédilection (épée longue), Arme en main, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Botte secrète (épée longue), Combat en aveugle, Contre-charge, Course, Destruction d'arme, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Maîtrise du critique (épée longue), Mise à terre, Pied léger, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science de la destruction d'arme, Science du critique (épée longue), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Sixième sens, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (épée longue), Succession d'enchaînements, Vigilance, Vision aveugle sur 1,50 m, Volonté de fer.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Arme de prédilection divine (épée longue), Arme tueuse (Extérieurs mauvais), Botte secrète à l'épée longue (pouvoir divin saillant unique, cf. ci-dessous), Célérité divine, Esquive divine, Initiative suprême, Inspiration divine (courage), Maîtrise divine des armures, Maîtrise divine des batailles, Rage divine, Sens des batailles, Spécialisation martiale divine (épée longue).

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Pouvoirs magiques. Sif use de ces pouvoirs au niveau 20, à l'exception des sorts du Bien et du Chaos, qu'elle lance au niveau 21. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 29 + niveau du sort. *Aide, animation d'objets, arme magique, arme spirituelle, aura sacrée, barrière de lames, cercle magique contre la Loi, cercle magique contre le Mal, châtiment sacré, colonne de feu, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien ou du Chaos uniquement), *fracassement, manteau du Chaos, marteau du Chaos, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir étourdissant, mot de pouvoir mortel, panoplie magique, parole sacrée, parole du Chaos, protection contre la Loi, protection contre le Mal, puissance divine, rejet de la Loi, rejet du Mal.*

Rage divine. Voici les changements qui affectent Sif quand elle est enragée : CA 79 ; pv 1 380 ; Att +81/+76/+71/+66 corps à corps (1d8+30/15–20, *épée longue +5 acérée et de rapidité*) ; Part résistance au feu (40), RM 52 ; JS Vig +55, Vol +57 ; For 41, Con 36 ; Escalade +63, Saut +67. Cette rage peut être utilisée 10 fois par jour, dure 1 heure (à moins qu'elle n'y mette un terme avant) et Sif n'est pas fatiguée par la suite.

Botte secrète à l'épée longue (pouvoir divin saillant unique). Sif peut appliquer son bonus de Dextérité aux attaques qu'elle porte à l'aide d'une épée longue (à condition qu'elle manie celle-ci d'une seule main).

Possessions. En plus de son épée, Sif possède une *chemise de mailles en mithral +5 de défense lourde et de mimétisme* et un *écu en mithral +5 anti-projectiles et réfléchissant.*

Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse mineure, Sif peut faire 10 aux jets de caractéristique, de compétence et de niveau de lanceur de sorts. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, elle est immortelle.

Perceptions. Sif voit, entend, touche et sent dans un rayon de 15 kilomètres. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 15 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à cinq endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 10 heures au maximum.

Perception des attributions. Sif ressent toute bataille impliquant au moins cinq cents personnes et toute bataille où une femme commande au moins l'une des forces en présence, quel que soit le nombre de combattants.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Sif peut utiliser Acrobaties, Bluff, Dressage, Équitation (cheval) ou Intimidation, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 20. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 5 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Sif est à même de créer n'importe quel type d'arme ou d'armure magique, tant que le prix de vente de celle-ci ne dépasse pas 30 000 po.

SKADI

La Déesse des Montagnes, la Déesse des Neiges

Déesse mineure

Symbole : sommet montagneux

Plan d'origine : Asgard

Alignement : neutre

Attributions : terre, montagnes

Adorateurs : barbares, druides, rôdeurs, nains, halfelins

Alignements des prêtres : CN, LN, N, NM, NB

Domaines : Destruction, Force, Terre

Arme de prédilection : grande hache



Skadi est une géante et la fille du géant qui voulut obtenir Freyja, le soleil et la lune en échange de la construction des murs d'Asgard (cf. Sleipnir dans la partie réservée à Odin, plus haut). Elle vint à Asgard pour se venger de Thor qui avait tué son père. Quand elle arriva en armure, elle impressionna tellement le panthéon divin qu'on lui offrit de faire son choix parmi les dieux célibataires si elle n'entrait pas en guerre contre eux. La seule condition était qu'elle ne vît que leurs pieds pour choisir. Pensant que les pieds les plus propres et les plus blancs ne pouvaient être que ceux de Balder, elle les choisit, pour découvrir qu'il s'agissait de ceux du vieux Njörd, que la mer lavait chaque jour. Comme ils ne pouvaient s'accorder sur un endroit où s'installer, Njörd et Skadi allaient et venaient de Jotunheim à Asgard. À Midgard, ces déplacements créaient les saisons. Skadi finit par divorcer de Njörd et épousa Ull.

Dogme

Les adorateurs de Skadi sont courants dans les régions montagneuses. Ils comprennent ceux qui vivent de la chasse, les bergers et les mineurs de montagne. Elle aime la froideur de l'hiver et le vent dans les cimes, et enseigne le respect de la terre et des montagnes à ses disciples. Elle enseigne aussi à se tenir prêt au combat, pensant que la meilleure défense est l'attaque à outrance.

Clergé et temples

Les prêtres de Skadi sont des personnages imposants, qui semblent durs et prêts à se battre. Bien que la plupart soient d'habiles guerriers, ils engagent rarement le combat sans raison.

Quand un temple de Skadi n'est pas situé dans les montagnes, ces dernières sont au moins visibles des fenêtres de la grande salle. Ses temples sont faits des matériaux locaux et se fondent dans le paysage. Contrairement à la plupart des temples, ils sont souvent froids et privés de la chaleur des feux. Certains gagnent de l'argent en vendant de l'équipement d'escalade.

Les visiteurs reçoivent un accueil chaleureux s'ils descendent de la montagne, où s'ils ont clairement l'intention de s'y rendre. Les prêtres partagent ouvertement leurs informations concernant les dangers et les pistes.

SKADI

Druide 20/Rôdeur 20

Extérieur de taille G (froid)

Rang divin : 6

Dés de vie : 20d8+20 (Extérieur), plus 20d8+200 (Dru), plus 20d10+200 (Rôd) (1 120 pv)

Initiative : +8 (+8 Dex)

Vitesse de déplacement : 24 m, creusement 24 m

CA : 50 (–1 taille, +8 Dex, +6 divin, +19 naturelle, +8 parade)

Attaques : *grande hache +5 de froid intense, de tonnerre et tueuse** (+68/+63/+58/+53 corps à corps) ; ou sort (+62 contact au corps à corps ou +54 contact à distance). *+70/+65/+60/+55 contre les ennemis jurés.

Dégâts : *grande hache +5 de froid intense, de tonnerre et tueuse** (2d8+29/19–20/x3) ; ou selon sort. *2d6 plus 2d8+29/19–20/x3 contre les ennemis jurés.

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m.

Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.

Particularités : immunités divines, RD (41/+4), résistance au feu (26), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 9 km, communication distante, fief divin, téléportation sans erreur à volonté, changement de plan à volonté, créature du froid, perception des vibrations, instinct naturel, compagnon animal (ours sanguinaire éveillé), déplacement facilité, absence de traces, résistance à l'appel de la nature, *forme animale* (taille TP, P, M, G ou TG ou animal sanguinaire 6 fois/jour, élémentaire 3/jour), mille visages, immunité contre le venin, éternelle jeunesse, ennemis jurés (dragons +5, morts-vivants +4, créatures magiques +3, aberrations +2, vermines +1), RM 38, aura divine (180 m, DD 24).

Créature du froid. Immunisé contre le froid, mais le feu lui inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde pour demi-dégâts est autorisé. Dans ce cas, une réussite se traduit par des dégâts réduits de moitié, et un échec par des dégâts doublés (sachant que la résistance au feu s'applique néanmoins).

Jets de sauvegarde : Réf +48, Vig +48, Vol +46.

Caractéristiques : For 42, Dex 27, Con 30, Int 25, Sag 26, Cha 26.

Compétences : Artisanat (maçonnerie) +34, Bluff +36, Concentration +46, Connaissance des sorts +38, Connaissances (mystères) +30, Connaissances (nature) +65, Connaissances (plans) +33, Connaissances (religion) +33, Déplacement silencieux +40, Détection +42, Diplomatie +42, Discrétion +27, Dressage +44, Empathie avec les animaux +44, Équitation (cheval) +37, Escalade +43, Intimidation +38, Natation +52, Perception auditive +42, Premiers secours +44, Profession (tailleur de pierre) +34, Psychologie +35, Saut +48, Sens de l'orientation +44, Sens de la nature +66.

Dons : Arme de prédilection (grande hache), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Combat en aveugle, Destruction d'arme, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Extension d'effet, Extension de portée, Maîtrise du critique (grande hache), Pistage, Réflexes surhumains, Science de la charge à mains nues, Science du critique (grande hache), Sort consacré, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Vigilance.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort,

Illus. de D. Cramer



Illus. de S. Wood & D. Cramer

maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Druide divin, Maîtrise divine de la Terre, Métamagie automatique (sorts de druide à incantation rapide), Modification de forme, Modification de taille, Rôdeur divin, Sens des batailles, Transformation.

Pouvoirs de domaines. Châtiment, 6 fois/jour (une attaque de corps à corps est accompagnée d'un bonus de +4 à l'attaque et de +6 aux dégâts) ; exploit physique, 6 fois/jour (bonus d'altération de +6 en For pendant 1 round) ; renvoi ou destruction des créatures de l'air, ou intimidation ou contrôle des créatures de la terre, 11 fois/jour.

Pouvoirs magiques. Skadi use de ces pouvoirs au niveau 16. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 24 + niveau du sort. *Blessure critique, blessure légère, cercle de douleur, contagion, corps de fer, désintégration, endurance aux énergies destructives, façonnage de la pierre, force de taureau, force du colosse, fracassement, immunité contre les sorts, implosion, main broyeuse de Bigby, mise à mal, mur de pierre, nuée d'élémentaires* (en qualité de sort de terre uniquement), *panoplie magique, peau de pierre, pierre magique, pierres acérées, poigne de Bigby, poing de Bigby, ramollissement de la terre et de la pierre, tremblement de terre.*

Sorts de druide (6/7/7/7/7/6/5/5/5/4 ; DD de base égal à 18 + niveau du sort).

Sorts de rôdeur (5/5/5/5 ; DD de base égal à 18 + niveau du sort).

Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse mineure, Skadi peut faire 10 aux jets de caractéristique, de compétence et de niveau de lanceur de sorts. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, elle est immortelle.

Perceptions. Skadi voit, entend, touche et sent dans un rayon de 9 kilomètres. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 9 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à cinq endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 6 heures au maximum.

Perception des attributions. Skadi ressent tout événement naturel lié à la terre ou aux montagnes (glissement de terrain, avalanche, tremblement de terre) et impliquant au moins cinq cents personnes.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Skadi peut utiliser Empathie avec les animaux, Escalade, Saut, Sens de l'orientation ou Sens de la nature, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 20. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 5 actions libres telles que celles-ci par round.

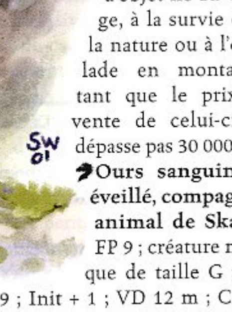
Création d'objets magiques. Skadi est à même de créer n'importe quel type d'objet lié au voyage, à la survie dans la nature ou à l'escalade en montagne, tant que le prix de vente de celui-ci ne dépasse pas 30 000 po.

Ours sanguinaire éveillé, compagnon animal de Skadi : FP 9 ; créature magique de taille G ; DV 14d8+56 ; pv 119 ; Init + 1 ; VD 12 m ; CA 17 (contact 10, pris au dépourvu 16) ; Att +19 corps à corps (1d6+10, 2 coups de griffes), +14 corps à corps (1d8+5, morsure) ; espace occupé/allonge 3 m x 6 m/3 m ; AS étreinte ; Part vision nocture, odorat ; AL N ; JS Réf +10, Vig +13, Vol +5 ; For 31, Dex 13, Con 19, Int 11, Sag 12, Cha 12.

Compétences et dons. Détection +7, Discrétion –3, Natation +13, Perception auditive +7.

SURT

Seigneur des Géants du Feu
Dieu intermédiaire
Symbole : épée enflammée
Plan d'origine: Midgard (Muspelheim)
Alignement : loyal mauvais
Attributions : feu, guerre
Adorateurs : géants du feu, géants
Alignements des prêtres : LM, LN, NM
Domaines : Feu, Force, Guerre, Loi, Mal
Arme de prédilection : épée longue



Éternellement vigilant à Muspelheim se tient Surt, brandissant son épée plus étincelante que le soleil. Au Ragnarök, il sera responsable de l'incendie du monde, qui le réduira en cendres pour qu'un nouveau renaisse. La prophétie raconte que même Bifrost s'effondrera sous son poids et celui de ses sujets.

Dogme

Quelques communautés dévouées à Surt prospèrent à Mannheim, souvent en collaboration avec celles de Loki. Elles apprennent le respect du feu, son utilisation et ses dangers s'il n'est pas maîtrisé. Elles enseignent que le feu est purificateur, prenant pour témoin la croissance qui succède à un incendie de forêt. Les membres de la foi de Surt saisissent toute occasion pour saper le culte de Thor et bénéficient en cela de toute l'aide et des conseils avisés des adorateurs de Loki. Bien que le culte de Thrym soit similaire, le feu et la glace ne se mêlent jamais.

Clergé et temples

Surt accorde rarement des pouvoirs divins, sauf aux géants. Cependant, de rares individus ont gagné son approbation à Mannheim. Ils adorent secrètement le géant qui réduira le monde en cendres.

À Mannheim, les temples de Surt sont dissimulés, comme ceux de Loki. À Muspellheim, ce sont d'énormes forteresses qui résonnent nuit et jour du bruit des forges. En effet, ce sont les quartiers généraux qui préparent le Ragnarök. Les temples de Mannheim conservent des armes en secret pour le jour où ses disciples combattront aux côtés des géants.

Les visiteurs des temples de Surt n'ont que quelques secondes pour prouver leur dévotion à Surt avant que les membres du culte ne les attaquent. À Mannheim, les prêtres et les membres du culte ne laissent vivre aucun témoin de leurs activités.



Illus. by G. Angus

SURT

Rôdeur 20/Guerrier 20
Extérieur de taille Gig (feu, Loi, Mal)
Rang divin : 14
Dés de vie : 20d8+200 (Extérieur), plus 20d10+200 (Rôd), plus 20d10+200 (Gue) (1 160 pv)
Initiative : +12 (+8 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 36 m
CA : 63 (-4 taille, +8 Dex, +27 naturelle, +14 divine, +8 parade)
Attaques : *gigantesque épée longue +5 de feu intense et de lumière* (+77/+72/+67/+62 corps à corps) ; ou sort (+71 contact au corps à corps ou +62 contact à distance)
Dégâts : *gigantesque épée longue +5 de feu intense et de lumière* (4d6+34/17–20) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 6 m x 6 m/6 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD (49/+4), guérison accélérée (34), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 21 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, créature du Feu, ennemis jurés (dieux asgardiens +5, fées +4, humains +3, monstres primitifs +2, animaux +1), RM 46, aura divine (420 m, DD 32).
Créature du feu : immunisé contre les dégâts du feu.
Jets de sauvegarde : Réf +56, Vig +56, Vol +57.
Caractéristiques : For 44, Dex 27, Con 31, Int 27, Sag 28, Cha 27.
Compétences* : Artisanat (travail du métal) +60, Bluff +49, Connaissance des sorts +49, Connaissances (histoire) +49, Connaissances (plans) +49, Connaissances (religion) +49, Déguisement +59, Détection +52, Diplomatie +59, Discrétion +37, Dressage +60, Équitation (cheval) +64, Escalade +69, Fouille +49, Intimidation +59, Perception auditive +58, Profession (ferronnier) +50, Psychologie +50, Saut +69, Sens de la nature +53. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (épée longue), Arme en main, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Contre-charge, Destruction d'arme, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Maîtrise du critique (épée longue), Mise à terre, Pistage, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science de la lutte, Science du combat à mains nues, Science du critique (épée longue), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Sixième sens, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (épée longue), Succession d'enchaînements, Uppercut, Vigilance, Vision aveugle sur 1,50 m, Volonté de fer.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Appel de créatures (élémentaires du Feu), Arme tueuse (Extérieur bon), Changement de forme, Coups irrésistibles, Destruction et disjonction, Domaine supplémentaire (Force), Domaine supplémentaire (Guerre), Force implacable, Guérison accélérée divine, Immunité contre une énergie destructive (froid), Maîtrise divine des batailles, Maîtrise divine du Feu, Modification de forme, Modification de taille, Tempête d'énergie (feu), Tempête divine, Trait d'énergie (feu).

Pouvoirs de domaines. Renvoi ou destruction des créatures de l'eau, ou intimidation ou contrôle des créatures du feu, 14 fois/jour ; exploit

physique, 14 fois/jour (bonus d'altération de +14 en For pendant 1 round) ; lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts du mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Pouvoirs magiques. Surt use de ces pouvoirs au niveau 24, à l'exception des sorts de la loi et du Mal, qu'il lance au niveau 25. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 32 + niveau du sort. *Apaisement des émotions, arme magique, arme spirituelle, aura maudite, barrière de lames, blasphème, bouclier de feu, bouclier de la Loi, cercle magique contre le Bien, cercle magique contre le Chaos, colonne de feu, convocation de monstres IX* (en qualité de sort de la Loi ou du Mal uniquement), *courroux de l'ordre, création de mort-vivant, décret, endurance aux énergies destructives, flammes, force de taureau, force du colosse, germes de feu, immobilisation de monstre, immunité contre les sorts, main broyeuse de Bigby, mains brûlantes, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir étourdissant, mot de pouvoir mortel, mur de feu, nuage incendiaire, nuée d'élémentaires* (en qualité de sort de feu uniquement), *panoplie magique, peau de pierre, poigne de Bigby, poing de Bigby, profanation, protection contre le Bien, protection contre le Chaos, puissance divine, rejet du Bien, rejet du Chaos, résistance aux énergies destructives* (en qualité de sort de froid ou de feu uniquement), *tempête de feu, ténèbres maudites.*

Sorts de rôdeur (6/5/5/5 ; DD de base égal à 19 + niveau du sort).

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Surt fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence et de niveau de lanceur de sorts. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Surt voit, entend, touche et sent dans un rayon de 21 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 21 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 14 heures au maximum.

Perception des attributions. Surt ressent tout ce qui est lié aux géants ou aux feux de plus de 3 mètres de diamètre quel que soit le nombre de personnes impliquées, quatorze semaines avant que l'événement ne se déroule.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Surt peut utiliser Artisanat (travail du métal), Déguisement ou Profession (ouvrier en métaux), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Surt est à même de créer n'importe quel type d'arme ou d'armure magique, d'objet merveilleux lié au travail du métal ou d'objet produisant ou exploitant le feu, tant que le prix de vente de celui-ci ne dépasse pas 200 000 po.

THOR

Le Dieu du Tonnerre, le Gardien d'Asgard
Dieu supérieur
Symbole : marteau
Plan d'origine : Asgard
Alignement : chaotique bon
Attributions : tempêtes, tonnerre, guerre
Adorateurs : barbares, guerriers, paladins, rôdeurs, fermiers et autres gens du peuple, nains, demi-orques
Alignements des prêtres : CB, CN, NB
Domaines : Bien, Chaos, Climat, Force, Guerre, Protection
Arme de prédilection : marteau de guerre



Généralement représenté sous la forme d'un homme puissamment bâti, à la barbe rousse et aux yeux jetant des éclairs, Thor est le plus fort des dieux d'Asgard. C'est le fils d'Odin et d'une géante nommée Jord (« Terre »). Là où Odin est subtil et astucieux, Thor est direct et physique, ce qui le rend populaire auprès des gens du peuple. Il adore les épreuves de force et de prouesse martiales contre les géants. Son ennemi juré est Jormungandr, le serpent cosmique, qu'il est destiné à combattre au Ragnarök. Bien qu'il soit marié à Sif, Thor a eu deux fils, Modi et Magni, d'une géante appelée Jarnsaxa, et qui sont destinés à survivre au Ragnarök.

Dogme

Les adorateurs de Thor pensent qu'on ne peut mesure la valeur d'une personne que dans l'épreuve. Ces adorateurs, pour qui l'autosuffisance et l'individualité priment, sont souvent les derniers à accorder leur soutien à une entreprise, mais les premiers à féliciter celui qui réussit, membre du culte ou non. Ceux qui réussissent sans leur aide découvrent souvent que les adorateurs de Thor sont les plus prompts à chanter leurs louanges. Le culte enseigne également que les tempêtes violentes sont nécessaires, car elles balaient les bâtiments fragiles et les débris. Les destructions provoquées par une grosse tempête peuvent révéler de nouvelles ressources. Au combat, les prouesses physiques prédominent, et les adorateurs de Thor défient souvent ceux de Sif lors de batailles simulées ou d'autres épreuves, se querellant sans fin pour savoir qui l'emporte de la puissance ou de l'habileté.

Il n'est aucune épreuve plus difficile que la bataille selon le culte, qui encourage à se tenir prêt au combat et pousse ses membres à suivre des formations guerrières de toutes sortes. Le culte de Thor est populaire chez les soldats et les villages l'apprécient pour son rôle important dans la défense locale.

Clergé et temples

On voit le plus souvent les prêtres de Thor vêtus d'une armure et portant un marteau de guerre. Ils surveillent souvent leur village, toujours en alerte. Leur nature truculente et leur comportement sans détour les rendent populaires auprès des gens du peuple. Les demi-orques qui deviennent des prêtres de Thor gagnent ainsi souvent leur place au sein de la communauté.

À l'instar de ceux consacrés à Odin, les temples de Thor sont bruyants. La bière et l'hydromel y coulent à flot, les repas chauds y abondent et les défis physiques y constituent un spectacle permanent. Comme ceux d'Odin encore, ils peuvent rapidement se transformer en robustes forteresses. Ils comprennent souvent une armurerie, une tour munie d'un tocsin, et s'ils ne disposent pas d'une forge, il y en a forcément une dans les environs. On y trouve des salles privées pour faire de paisibles offrandes et prier Thor afin qu'il calme ses tempêtes. Les temples de Thor sont répandus dans les régions montagneuses, partagés entre les communautés humaines et naines.

Les paroissiens accueillent les visiteurs en les défiant à des tournois de boisson, de course ou de lutte. Les salutations sont tonitruantes et bien des visiteurs sont intimidés par le bruit et la confusion. Les prêtres et les fidèles réagissent rapidement si les visiteurs apportent des nouvelles de menaces contre la communauté.

THOR

Barbare 20/Rôdeur 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 18
Dés de vie : 20d8+220 (Extérieur), plus 20d12+220 (Barb), plus 20d10+220 (Rôd) (1 260 pv)
Initiative : +13, agit toujours en premier (+9 Dex, +4 Science de l'initiative, Initiative suprême)
Vitesse de déplacement : 21 m
CA : 77 (+9 Dex, +18 divin, +31 naturelle, +9 parade)
Attaques : *Mjöllnir, marteau de guerre +5 boomerang, chaotique, d'enchaînement, à longue portée, saint, spectral et de tonnerre* (+109/+104/+99/+94 corps à corps, +104 à distance). *Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez un dé pour déterminer s'il porte un coup critique.
Dégâts : *Mjöllnir, marteau de guerre +5 boomerang, chaotique, d'enchaînement, à longue portée, saint, spectral et de tonnerre* (4d8+84/19–20/x3 corps à corps, 4d8+66/19–20/x3 distance). *Inflige toujours le maximum de dégâts (116 points au corps à corps, 98 points à distance).
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Illus. de D. Cramer

Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, rage divine 18 fois/jour.
Particularités : immunités divines, RD (71/+5 [4/–]), résistance au feu (38), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 27 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, ennemis jurés (géants +5, dragons +4, gobelinoïdes +3, aberrations +2, morts-vivants +1), esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille, +4 contre les pièges), RM 50, aura divine (27 km, DD 37).
Jets de sauvegarde* : Réf +61, Vig +61, Vol +59. *Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.
Caractéristiques : For 92, Dex 29, Con 32, Int 25, Sag 28, Cha 28.
Compétences* : Artisanat (maçonnerie) +55, Artisanat (travail du métal) +55, Bluff +48, Concentration +54, Connaissance des sorts +29, Connaissances (nature) +50, Connaissances (plans) +45, Connaissances (religion) +45, Déplacement silencieux +53, Détection +54, Diplomatie +51, Discrétion +52, Dressage +57, Empathie avec les animaux +49, Équitation (cheval) +61, Escalade +89, Fouille +51, Intimidation +55, Maîtrise des cordes +52, Natation +89, Perception auditive +59, Premiers secours +52, Psychologie +48, Saut +89, Sens de l'orientation +57, Sens de la nature +57. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (marteau de guerre), Arme en main, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Destruction d'arme, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Maîtrise du critique (marteau de guerre), Mise à terre, Pistage, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du critique (marteau de guerre), Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Vigilance.



Illus. de G. Angus

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Arme de prédilection divine (marteau de guerre), Arme tueuse (géants), Blessure sanglante, Célérité divine, Changement de forme, Changement de forme supérieur, Coups irrésistibles, Domaine supplémentaire (Force), Domaine supplémentaire (Guerre), Domaine supplémentaire (Protection), Force implacable, Frappe dévastatrice, Initiative suprême, Messager de la mort, Modification de forme, Modification de taille, Pouvoir de la nature, Rage divine, Réduction des dégâts augmentée, Sens des batailles, Spécialisation martiale divine (marteau de guerre), Tempête d'énergie (électricité), Tempête divine.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; exploit physique (bonus d'altération de +18 en For pendant 1 round) ; *protection divine*, 18 fois/jour (confère au prochain jet de sauvegarde du sujet un bonus de résistance de +18, durée maximale d'une heure).

Pouvoirs magiques. Thor use de ces pouvoirs au niveau 28, à l'exception des sorts du Bien et du Chaos, qu'il lance au niveau 29. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 37 + niveau du sort. *Aide, animation d'objets, appel de la foudre, arme magique, arme spirituelle, aura sacrée, barrière de lames, brume de dissimulation, cercle magique contre la Loi, cercle magique contre le Mal, champ de force, châtiment sacré, colonne de feu, contrôle des vents, contrôle du climat, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Chaos uniquement), *cyclone, endurance aux énergies destructives, esprit impénétrable, force de taureau, force du colosse, fracassement, immunité contre les sorts, main broyeuse de Bigby, manteau du Chaos, marteau du Chaos, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir étourdissant, mot de pouvoir mortel, nappe de brouillard, panoplie magique, parole sacrée, parole du Chaos, peau de pierre, poigne de Bigby, poing de Bigby, protection contre la Loi, protection contre le Mal, protection contre les énergies destructives, protection d'autrui, puissance divine, rejet de la Loi, rejet du Mal, résistance à la magie, sanctuaire, sphère prismatique, tempête de grêle, tempête de neige, tempête vengeresse, zone d'antimagie.*

Rage divine. Voici les changements qui affectent Thor quand il est enragé : CA 72 ; pv 1 560 ; Att +114/+109/+104/+99 corps à corps (4d8+89/19–20/x3, *Mjöllnir*) ; Part résistance au feu (60), RM 48 ; JS Vig +66, Vol +64 ; For 102, Con 42 ; Concentration +59, Escalade +94, Natation +94, Saut +94. Cette rage peut être utilisée 14 fois par jour, elle dure 1 heure (à moins qu'on y mette un terme avant) et Thor n'est pas fatigué par la suite.

Sorts de rôdeur (6/5/5/5 ; DD de base égal à 19 + niveau du sort).

Possessions. Thor possède plusieurs objets puissants, parmi lesquels une ceinture magique qui double sa Force (ce qui est pris en compte dans les caractéristiques ci-dessus) et un char magique, tiré par ses deux chèvres Tanngrisnir et Tanngjost (cf. ci-dessous), qu'il peut replier et mettre dans sa poche.

Son arme la plus célèbre est son marteau de guerre, *Mjöllnir*, un *marteau de guerre +5 boomerang, chaotique, d'enchaînement, à longue portée, saint, spectral et de tonnerre*, qui a les propriétés supplémentaires suivantes. *Mjöllnir* pèse environ 2 tonnes et ne peut être soulevé que par la Force doublée de Thor. Il inflige 4d8 points de dégâts. Les victimes d'un coup critique doivent réussir un jet de Vigueur (DD 55) pour éviter la surdité permanente. De plus, *Mjöllnir* inflige un affaiblissement temporaire de 4d8 points de Constitution par round à son porteur, à moins que celui-ci ne porte les gantelets spéciaux de Thor. Enfin, Thor est capable de lancer *Mjöllnir* sur n'importe quelle cible qu'il voit, quelle que soit la distance, et ce grâce à sa force et à son adresse, ainsi qu'aux enchantements de longue portée du marteau.

Niveau de lanceur de sort : 20. *Poids* : 2 tonnes.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu supérieur, Thor obtient toujours le meilleur résultat possible aux jets de dés qu'il effectue (ce qui inclut, entre autres, les jets d'attaque, de dégâts, de caractéristique, de compétence et de sauvegarde). Il est immortel.

Perceptions. Thor voit, entend, touche et sent dans un rayon de 27 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 27 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 18 heures au maximum.

Perception des attributions. Thor ressent toute tempête, tout combat et tout appel à l'aide d'un Ase au beau milieu d'une bataille, dix-huit semaines avant et après que l'événement ne se soit déroulé.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Thor peut utiliser Artisanat (maçonnerie), Artisanat (travail du métal), Concentration, Connaissances (nature), Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Dressage, Empathie avec les animaux, Équitation (cheval), Escalade, Fouille, Intimidation, Maîtrise des cordes, Natation, Perception auditive, Premiers secours, Saut, Sens de l'orientation ou Sens de la nature, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 30. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 20 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Thor est à même de créer n'importe quel objet magique lié au combat ou au contrôle du climat.



Illus. de M. Cavotta & D. Cramer

Tanngrisnir et Tanngjost, les chèvres légendaires qui tirent le char de Thor : FP 6 ; animaux de taille G ; DV 8d8+24 (88 pv) ; Init + 0 ; VD 24 m, vol 30 m (bonne) ; CA 11 (contact 9, pris au dépourvu 11) ; Att +11 au corps à corps (1d8+5, coup de corne) ; Part résurrection ; AL N ; JS Réf +6, Vig +9, Vol +2 ; For 21, Dex 11, Con 16, Int 2, Sag 11, Cha 4.

Compétences. Détection +8, Perception auditive +8.

Résurrection. Thor peut tuer et manger ses chèvres le soir, puis bénir le tas de peaux et d'os au matin, afin qu'elles renaissent. Les peaux et les os doivent être présents et entiers, sans quoi au moins l'une des chèvres renaîtra estropiée en conséquence.

THRYM



Le Seigneur des Géant du Givre
Dieu intermédiaire
Symbole : hache blanche à double tranchant
Plan d'origine: Midgard (Jotunheim)
Alignement : chaotique mauvais
Attributions : guerre, froid, géants
Adorateurs : géants du givre, géants
Alignements des prêtres : CM, CN, NM
Domaines : Chaos, Force, Guerre, Mal, Terre
Arme de prédilection : grande hache

L'ascendance de Thrym remonte à Ymir, le premier géant, dont le cadavre fut utilisé par Odin, Vé et Vili pour créer le monde. Les géants du givre en particulier sont très rancuniers à l'encontre des Ases pour la mort d'Ymir.

Thrym essaya de gagner la main de Freyja en s'emparant du marteau de Thor. Malheureusement pour lui, les dieux grimèrent Thor en jeune mariée et Loki en demoiselle d'honneur. Quand Thrym ordonna qu'on apporte le marteau pour sanctifier le mariage, Thor s'en empara et terrassa tous les géants, Thrym compris.

Dogme

Quelques adorateurs de Thrym vivent à Mannheim, collaborant parfois avec le culte de Loki. Cette foi enseigne que le monde s'achèvera sur l'Hiver de Fimbul et que le froid triomphera après que le monde ait été consumé par le feu de Surt. Les membres du culte de Thrym saisissent toutes les occasions possibles visant à saper le culte de Thor et obtiennent en cela toute l'aide et les conseils avisés des adorateurs de Loki. Bien que le culte de Surt soit similaire, le feu et la glace ne se mêlent jamais.

Clergé et temples

Thrym accorde rarement des pouvoirs divins, sauf aux géants. Cependant, de rares individus ont gagné son approbation à Mannheim. Ils adorent en secret le géant qui répandra un âge de glace sur le monde.

À Mannheim, les temples de Thrym sont dissimulés, comme ceux de Loki. À Jotunheim, ce sont d'énormes forteresses qui

résonnent nuit et jour du bruit des forges. En fait, de sont des quartiers généraux qui préparent le Ragnarök. Les temples situés à Mannheim conservent des armes en secret pour le jour où ses disciples combattront aux côtés des géants.

Les visiteurs n'ont que quelques secondes pour prouver leur dévotion à Thrym avant que les membres du culte ne les attaquent. Les prêtres et les membres de la foi de Mannheim ne laissent vivre aucun témoin de leurs activités.

THRYM

Barbare 20/Guerrier 20
Extérieur de taille Gig (Chaos, froid, Mal)
Rang divin : 14
Dés de vie : 20d8+200 (Extérieur), plus 20d12+200 (Barb), plus 20d10+200 (Gue) (1 200 pv)
Initiative : +12 (+8 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 39 m
CA : 63 (–4 taille, +8 Dex, +14 divin, +27 naturelle, +8 parade)
Attaques : *gigantesque hache +5 chaotique d'enchaînement et de froid intense* (+77/+72/+67/+62 corps à corps)
Dégâts : *gigantesque hache +5 chaotique d'enchaînement et de froid intense* (4d6+34/19–20/x3)
Espace occupé/allonge : 6 m x 6 m/6 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, immunité contre le feu, RD (49/+4 [4/–]), guérison accélérée (34), comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 21 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, créature du froid, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille, +4 contre les pièges), RM 46, aura divine (420 m, DD 32)
Créature du froid : immunisé contre les dégâts du froid.
Jets de sauvegarde : Réf +56, Vig +56, Vol +57.
Caractéristiques : For 44, Dex 27, Con 31, Int 27, Sag 28, Cha 27.
Compétences* : Artisanat (travail du métal) +60, Bluff +49, Connaissance des sorts +49, Connaissances (histoire) +49, Connaissances (plans) +49, Connaissances (religion) +49, Déguisement +59, Détection +52, Diplomatie +57, Discrétion +37, Dressage +60, Équitation (cheval) +64, Escalade +69, Fouille +49, Intimidation +59, Perception auditive +48, Profession (tailleur de pierre) +50, Psychologie +50, Saut +69, Sens de la nature +56. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (grande hache), Arme en main, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Combat en aveugle, Contre-charge, Destruction d'arme, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Maîtrise du critique (grande hache), Mise à terre, Pistage, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science de la lutte, Science du combat à mains nues, Science du critique (grande hache), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Sixième sens, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (grande hache), Succession d'enchaînements, Uppercut, Vigilance, Vision aveugle sur 1,50 m, Volonté de fer.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Appel de créatures (géants du givre), Arme tueuse (Extérieurs bons), Changement de forme, Coups irrésistibles, Destruction et disjonction, Domaine supplémentaire (Force), Domaine supplémentaire (Guerre), Force implacable, Guérison accélérée divine, Immunité contre une énergie destructive (feu), Maîtrise divine des batailles, Modification de forme, Modification de taille, Rage divine, Sens des batailles, Tempête d'énergie (froid), Tempête divine.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; exploit physique, 14 fois/jour (bonus d'altération de +14 en For pendant 1 round) ; lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; renvoi ou destruction des créatures de l'air, ou intimidation ou contrôle des créatures de la terre, 14 fois/jour.

Pouvoirs magiques. Thrym use de ces pouvoirs au niveau 24, à l'exception des sorts du Chaos et du Mal, qu'il lance au niveau 25. *Animation d'objets, arme magique, arme spirituelle, aura maudite, barrière de lames, blasphème, cercle magique contre la Loi, cercle magique contre le Bien, colonne de feu, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Mal ou du Chaos uniquement), *corps de fer, création de mort-vivant, endurance aux énergies destructives, façonnage de la pierre, force de taureau, force du colosse, fracassement, immunité contre les sorts, main broyeuse de Bigby, manteau du Chaos, marteau du Chaos, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir étourdissant, mot de pouvoir mortel, mur de pierre, nuée d'élémentaires* (en qualité de sort de terre uniquement), *panoplie magique, parole du Chaos, peau de pierre, pierre magique, pierres acérées, poigne de Bigby, poing de Bigby, profanation, protection contre la Loi, protection contre le Bien, puissance divine, ramollissement de la terre et de la pierre, rejet de la Loi, rejet du Bien, ténèbres maudites, tremblement de terre.*

Rage divine. Voici les changements qui affectent Thrym quand il est enragé : CA 58 ; pv 1 500 ; Att +82/+77/+72/+67 corps à corps (4d6+39/19–20/x3, *gigantesque hache +5 chaotique d'enchaînement et de froid intense*) ; Part RM 56; JS Vig +61, Vol +62 ; For 54, Con 41 ; Escalade +74, Saut +74. Cette rage peut être utilisée 14 fois par jour, elle dure 1 heure (à moins qu'on y mette un terme avant) et Thrym n'est pas fatigué par la suite.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Thrym fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence et de niveau de lanceur de sorts. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Thrym voit, entend, touche et sent dans un rayon de 21 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 21 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 14 heures au maximum.

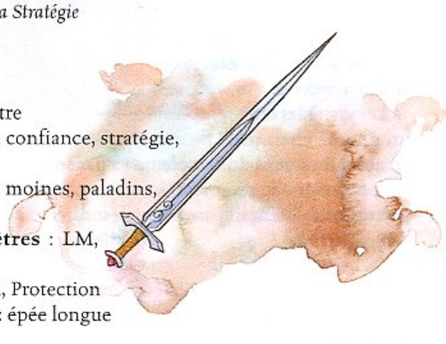
Perception des attributions. Thrym ressent tout ce qui est lié aux géants, à la neige et aux tempêtes de neige, quel que soit le nombre de personnes impliquées et quatorze semaines avant que l'événement ne se déroule.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Thrym peut utiliser Artisanat (maçonnerie), Déguisement ou Profession (tailleur de pierre), mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Thrym est à même de créer n'importe quel type d'arme ou d'armure magique, d'objet merveilleux lié au travail de la pierre ou d'objet produisant ou exploitant le froid ou la glace, tant que le prix de vente de ce dernier ne dépasse pas pas 200 000 po.

TYR

Le Dieu du Courage et de la Stratégie
Dieu intermédiaire
Symbole : épée
Plan d'origine: Asgard
Alignement : loyal neutre
Attributions : courage, confiance, stratégie, tactique, écriture
Adorateurs : guerriers, moines, paladins, rôdeurs, sages, nains
Alignements des prêtres : LM, LB, LN
Domaines : Guerre, Loi, Protection
Arme de prédilection : épée longue



Comptant parmi les fils d'Odin et de Frigg, Tyr a l'apparence d'un homme barbu et puissant, à qui il manque la main droite. Il est considéré comme l'aîné des Ases après Odin et Thor, et comme le plus courageux des dieux. Son pouvoir est grand à la bataille et, comme son père, il peut

Illus. de D. Cramer

en dicter l'issue. Les sages guerriers invoquent Tyr avant d'aller au combat. Sa vie est étroitement liée aux loups monstrueux. Il se fit dévorer la main par Fenrir quand les dieux emprisonnèrent le fils de Loki. Au Ragnarök, Garm et lui sont destinés à s'entretuer.

Dogme

Le culte de Tyr enseigne le courage dans les situations quotidiennes, ainsi que durant les catastrophes ou les combats. C'est là le courage de ceux qui savent de quoi ils sont capables et non une folle témérité. Les adorateurs de Tyr connaissent la valeur du sacrifice personnel, mais ils font la différence entre la nécessité et le gaspillage d'une vie. Pour eux, le fait de se sacrifier pour autrui est un idéal, alors que le fait de se sacrifier pour quelque question de gloire personnelle est un blasphème. Cette insistance quant au sacrifice pour autrui rend le culte sympathique à toutes les communautés, sauf les plus chaotiques.

Clergé et temples

Les prêtres de Tyr affinent leur capacité à se battre avec une arme de la main gauche quand ils ne sont pas déjà gauchers. Quand ils accomplissent leurs devoirs religieux, ils portent généralement un manchon de cuir cachant leur main et leur bras droits pour imiter leur dieu. S'ils sont souvent chaleureux, compréhensifs et encourageants, leur patience a des limites. Ceux qui refusent d'affronter la vie avec courage doivent rapidement changer d'attitude avant que les prêtres de Tyr ne les abandonnent au destin qu'ils se sont forgé.

Les temples de Tyr sont des forteresses organisées avec précision, dont les tableaux de service et les horaires de cérémonies sont affichés à la vue de tous. Ils comprennent des armureries, des salles d'entraînement et parfois des champs où il est possible d'entraîner les habitants du cru au combat et aux manœuvres.

Les visiteurs comprennent vite que l'emploi du temps du temple ne va pas se plier à leurs besoins. Ceux qui se conforment au programme et à l'organisation sont bien accueillis. Les prêtres ne tolèrent ni paresse, ni désordre, ni attitude chaotique.



Illus. de G. Angus

TYR

Prêtre 20/Guerrier 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 15
Dés de vie : 20d8+180 (Extérieur), plus 20d8+180 (Prê), plus 20d10+180 (Gue) (1 060 pv)
Initiative : +12 (+8 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m.
CA : 69 (+8 Dex, +15 divin, +28 naturelle, +8 parade)
Attaques : *épée longue +5 acérée loyale et tueuse** (+76/+71/+66/+61 corps à corps) ; ou sort (+66 contact au corps à corps ou +63 contact à distance). *+78/+73/+68/+63 contre les Extérieurs mauvais.
Dégâts : *épée longue +5 acérée loyale et tueuse** (1d8+35/15–20) ; ou selon sort. *2d6 plus 1d8+35/15–20 contre les Extérieurs mauvais.
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants 19 fois/jour.
Particularités : immunités divines, RD (50/+4), résistance au feu (35), résistance au son (35), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 22,5 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, RM 67, aura divine (450 m, DD 32).
Jets de sauvegarde : Réf +57, Vig +58, Vol +58.
Caractéristiques : For 32, Dex 27, Con 28, Int 43, Sag 28, Cha 27.
Compétences* : Acrobaties +62, Bluff +62, Concentration +68, Connaissance des sorts +74, Connaissances (histoire) +67, Connaissances (mystères) +74, Connaissances (noblesse et royauté) +66, Connaissances (plans) +66, Connaissances (religion) +73, Détection +61, Diplomatie +75, Dressage +66, Équilibre +62, Équitation (cheval) +70, Escalade +69, Intimidation +62, Langage secret +62, Natation +69, Perception auditive +61, Premiers secours +67, Psychologie +60, Renseignements +58, Saut +73, Scrutation +67. *Fait toujours 20 aux jets de compétences.
Dons : Arme de prédilection (épée longue), Arme en main, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Efficacité des sorts accrue, Emprise sur les morts-vivants, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Extension d'effet, Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Maîtrise du critique (épée longue), Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du critique (épée longue), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Sort consacré, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (épée longue), Succession d'enchaînements, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Arme de prédilection divine (épée longue), Arme tueuse (Extérieurs mauvais), Arme tueuse (géants), Changement de forme, Frappe dévastatrice, Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Imposition de quête, Inspiration divine (courage), Maîtrise divine des batailles, Modification de forme, Modification de taille, Pouvoir de la vérité, Résistance à la magie augmentée, Résistance aux énergies destructives augmentée (son), Sens des batailles, Spécialisation martiale divine (épée longue), Tempête divine.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *protection divine*, 15 fois/jour (confère au prochain jet de sauvegarde du sujet un bonus de résistance de +20, durée maximale d'une heure).

Pouvoirs magiques. Tyr use de ces pouvoirs au niveau 25, à l'exception des sorts du Mal, qu'il lance au niveau 26. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 33 + niveau du sort. *Apaisement des émotions, arme magique, arme spirituelle, barrière de lames, bouclier de la Loi, cercle magique contre le Chaos, champ de force, colonne de feu, convocation de monstres IX* (en qualité de sort de la Loi uniquement), *courroux de l'ordre, décret, esprit impénétrable, immobilisation de monstre, immunité contre les sorts, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir étourdissant, mot de pouvoir mortel, panoplie magique, protection contre le Chaos, protection contre les énergies destructives, protection d'autrui, puissance divine, rejet du Chaos, résistance à la magie, sanctuaire, sphère prismatique, zone d'antimagie.*

Sorts de prêtre (6/9/8/8/8/8/6/6/6/6 ; DD de base égal à 19 + niveau du sort).

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu intermédiaire, Tyr fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Tyr voit, entend, touche et sent dans un rayon de 21 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 21 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire son titre) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 15 heures au maximum.

Perception des attributions. Tyr ressent tout ce qui est lié à l'organisation, à la préparation et à l'entraînement au combat, toute bataille et tout choix ou décision courageux, quel que soit le nombre de personnes impliquées, quinze semaines avant que l'événement ne se déroule.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Tyr peut utiliser Connaissances (histoire), Connaissances (mystères), Connaissances (noblesse et royauté), Connaissances (plans), Connaissances (religion), Diplomatie, Psychologie ou Renseignements, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 25. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

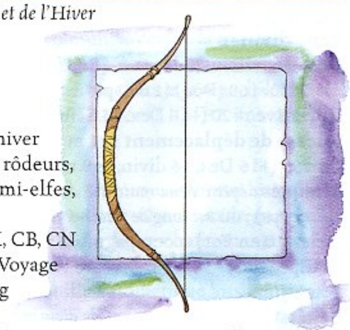
Création d'objets magiques. Tyr est à même de créer n'importe quel type d'objet magique procurant des bonus de moral ou n'importe quel type d'arme ou d'armure magique, tant que leur prix de vente ne dépasse pas 200 000 po.



ULL

Le Dieu de la Chasse, du Tir à l'Arc et de l'Hiver

Dieu mineur
Symbole : un arc long
Plan d'origine: Asgard
Alignement : chaotique neutre
Attributions : archers, chasse, hiver
Adorateurs : barbares, druides, rôdeurs, archers, elfes, halfelins, demi-elfes, demi-orques
Alignements des prêtres : CM, CB, CN
Domaines : Chaos, Protection, Voyage
Arme de prédilection : arc long



Ddoté d'une grande beauté, le talentueux guerrier qu'est Ull est souvent invoqué par ceux qui entrent en combat singulier. Fils de Sif et de Thor, Ull est particulièrement doué au ski et au tir à l'arc. Sa ruse lui donne sa place au conseil des dieux. Quand Skadi divorça de Njörd, elle le prit pour époux.

Dogme

Les adorateurs d'Ull sont tout aussi enthousiastes au combat que n'importe quel autre Asgardien. Toutefois, ils ne voient aucune raison de combattre au corps à corps quand ils peuvent utiliser leur arc. En matière de défis personnels, ils préfèrent les épreuves de tir à l'arc au combat à l'épée. Les disciples aiguillent ceux qui préfèrent le corps à corps vers le culte de la mère d'Ull, Sif. En tant que chasseur, Ull enseigne le respect envers les animaux sauvages et la nature. Il met en garde ceux qui voudraient interférer avec l'équilibre naturel et enjoint ses adorateurs d'agir comme des prédateurs du règne animal, chassant les plus faibles et les impotents, et laissant les jeunes perpétuer l'espèce.

Clergé et temples

On trouve souvent les prêtres d'Ull en quête de nourriture pour leur temple et leur communauté. Ils servent souvent de messagers entre les communautés isolées par la neige et la glace, skiant ou voyageant en traîneau tiré par des chiens. Tous possèdent un arc, court ou long.

Les temples d'Ull ressemblent à des pavillons de chasse. En plus d'une grande salle, ils sont équipés de réserves et d'ateliers où ils fabriquent des skis, des traîneaux et des arcs. La cuisine ressemble à une boucherie, car les jeunes prêtres y écorchent et y découpent les animaux qu'Ull leur donne pour subsister.

Les visiteurs sont bien accueillis du moment qu'ils respectent et apprécient l'équilibre naturel et la nourriture qu'on leur donne. Les chasseurs de toutes sortes sont plus particulièrement les bienvenus, et les prêtres et les fidèles partagent leurs techniques de chasse et leurs astuces avec les visiteurs.

Illus. de D. Cramer & A. Swekel

ULL

Barbare 20/Rôdeur 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 6
Dés de vie : 20d8+160 (Extérieur), plus 20d12+160 (Barb), plus 20d10+160 (Rôd) (1 080 pv)
Initiative : +20 (+16 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 21 m
CA : 59 (+16 Dex, +6 divin, +19 naturelle, +8 parade)
Attaques : *épée à deux mains +5 de givre et tueuse** (+61/+56/+51/+46 corps à corps) ; ou *arc long de force +5 chaotique, de froid intense et tueur** [bonus de +10 en For] accompagné de *flèches +5* (+73/+68/+63/+58 distance). *Épée +63/+58/+53/+48, arc long +75/+70/+65/+60 contre les ennemis jurés.
Dégâts : *épée à deux mains +5 de givre et tueuse** (2d6+20/19–20) ; *arc long de force +5 chaotique, de froid intense et tueur** [bonus de +10 en For] accompagné de *flèches +5* (1d8+20/19-20/x3). *Épée 4d6+20/19–20, arc long 2d6 plus 1d8+20/19–20/x3 contre les ennemis jurés.
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaine, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.
Particularités : immunités divines, RD (41/+4 [4/–]), résistance au feu (26), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 9 km, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, ennemis jurés (dragons +5, créatures magiques +4, gobelinoïdes +3, aberrations +2, morts-vivants +1), rage de berserker 6 fois/jour, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille, +4 contre les pièges), RM 38, aura divine (180 m, DD 24).
Jets de sauvegarde : Réf +54, Vig +46, Vol +46.
Caractéristiques : For 30, Dex 42, Con 26, Int 25, Sag 27, Cha 26.
Compétences : Acrobaties +41, Artisanat (fabrication d'arcs) +49, Bluff +37, Concentration +35, Connaissances (nature) +59, Déplacement silencieux +54, Détection +48, Diplomatie +41, Discrétion +54, Dressage +50, Empathie avec les animaux +40, Équilibre +30, Équitation (cheval) +37, Escalade +47, Fouille +45, Intimidation +46, Maîtrise des cordes +54, Natation +41, Perception auditive +52, Psychologie +25, Saut +52, Sens de l'orientation +50, Sens de la nature +74.
Dons : Arme de prédilection (arc long composite), Arme en main, Attaque en puissance, Course, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Œil de faucon, Pistage, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du critique (arc long composite), Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Tir en mouvement, Tir rapide, Vigilance.



Einherjar

Illus. de S. Wood

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Archer divin, Célérité divine, Déplacement instantané, Marche sur la glace (pouvoir divin saillant unique, cf. ci-dessous), Modification de forme, Modification de taille, Rôdeur divin, Transformation.

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *protection divine*, 6 fois/jour (confère au prochain jet de sauvegarde de la cible un bonus de résistance de +6, durée maximale d'une heure) ; *liberté de mouvement*, 6 rounds/jour.

Pouvoirs magiques. Ull use de ces pouvoirs au niveau 16, à l'exception des sorts du Chaos, qu'il lance au niveau 17. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 24 + niveau du sort. *Animation d'objets, cercle magique contre la Loi, champ de force, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Chaos uniquement), *esprit impénétrable, fracassement, immunité contre les sorts, localisation d'objet, manteau du Chaos, marteau du Chaos, orientation, parole du Chaos, porte de phase, porte dimensionnelle, projection astrale, protection contre la Loi, protection contre les énergies destructives, protection d'autrui, rejet de la Loi, repli expéditif, résistance à la magie, sanctuaire, sphère prismatique, téléportation, téléportation sans erreur, vol, zone d'antimagie.*

Rage de berserker. Voici les changements qui affectent Ull quand il est enragé : CA 57 ; pv 1 260 ; Att +64/+59/ +54/+49 corps à corps (2d6+23/19–20, *épée à deux mains +5 de givre et tueuse*) ; JS Vig +49, Vol +49 ; For 36, Con 32 ; Concentration +38, Escalade +50, Natation +44, Saut +55. Cette rage dure 14 rounds et Ull n'est pas fatigué par la suite.

Sorts de rôdeur (5/5/ 5/5 ; DD de base égal à 18 + niveau du sort).

Marche sur la glace (pouvoir saillant divin unique). Ull peut glisser sur ou à travers la neige et la glace comme un poisson dans l'eau. Il ne laisse aucune trace, tunnel ou trou derrière lui, ni même d'onde ou quelque signe que ce soit de son passage.

Autres pouvoirs divins

En qualité de dieu mineur, Ull peut faire 10 aux jets de caractéristique, de compétence et de niveau de lanceur de sorts. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Ull voit, entend, touche et sent dans un rayon de 9 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 9 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à cinq endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 6 heures au maximum.

Perception des attributions. Ull ressent tout évènement visant à nourrir cinq cents personnes au moins par le biais de la chasse et tout tournoi de tir à l'arc impliquant cinq cents personnes au moins (participants et spectateurs).

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Ull peut utiliser Artisanat (fabrication d'arcs), Déplacement silencieux, Discrétion,

Empathie avec les animaux, Sens de l'orientation ou Sens de la nature, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 20. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 5 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Ull est à même de créer n'importe quel type d'objet magique lié à la chasse ou au tir à l'arc, tant que le prix de vente de celui-ci ne dépasse pas 30 000 po.

MONSTRES ASGARDIENS

EINHERJAR

Les einherjar sont les guerriers d'Odin, élus par les valkyries parmi ceux tombés au combat. Ils passent leur temps à combattre le jour durant et à festoyer la nuit au Valhalla. Quand arrivera le Ragnarök, ils sortiront du Valhalla pour combattre aux côtés des Ases contre les géants.

Les caractéristiques des einherjar sont également valables pour les guerrières du palais de Sif.

Nain

Caractéristiques raciales des nains. Bonus de +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes ; bonus de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et les pouvoirs magiques ; bonus de +2 aux jets de Vigueur contre tous les poisons ; bonus d'esquive de +4 contre les géants ; vision dans le noir ; connaissance de la pierre (bonus racial de +2 aux jets de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle, a droit à un jet de Fouille automatique en approchant à moins de 3 mètres de l'endroit travaillé, peut utiliser cette compétence comme un roublard pour détecter les pièges intégrés à la roche, sait toujours à quelle profondeur il se trouve) ; bonus racial de +2 aux jets d'Estimation et aux jets d'Artisanat et de Profession liés à la pierre et au métal.

Caractéristiques de quasi-dieu. Immunisé contre la transmutation, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement temporaire de caractéristique, la diminution permanente de caractéristique, les effets mentaux, l'électricité, le froid et l'acide ; résistance au feu (20) ; RD (35/+4), RM 32, immortel.

Elfe

Caractéristiques raciales des elfes. Immunisé contre les sorts et effets magiques de type *sommeil* ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements ; vision nocturne (voit deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage) ; a droit à un jet de Fouille automatique lorsqu'il passe à moins de 1,50 mètre d'une porte dissimulée ou d'un passage secret afin de voir s'il le remarque ; Maniement des armes de guerre (arc long composite, arc court composite, arc court, arc long, épée longue et rapière) en tant que dons supplémentaires ; bonus racial de +2 aux jets de Détection, Fouille et Perception auditive (déjà compris dans les caractéristiques).

Caractéristiques de quasi-dieu. Immunisé contre la transmutation, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement temporaire de caractéristique, la diminution permanente de caractéristique, les effets mentaux, l'électricité, le froid et l'acide ; résistance au feu (20) ; RD (35/+4), RM 32, immortel.

Humain

Caractéristiques de quasi-dieu. Immunisé contre la transmutation, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement temporaire de caractéristique, la

	Einherjar nain **Extérieur de taille P** **Quasi-dieu (0), Guerrier 20**	**Einherjar elfe** **Extérieur de taille M** **Quasi-dieu (0), Guerrier 20**	**Einherjar humain** **Extérieur de taille M** **Quasi-dieu (0), Barbare 20**
Dés de vie :	20d10+80 (190 pv)	20d10+20 (130 pv)	20d12+40 (170 pv)
Initiative :	+5	+9	+5
Vitesse de déplacement :	15 m	18 m	21 m
CA :	19 (contact 11, pris au dépourvu 18)	20 (contact 15, pris au dépourvu 17)	17 (contact 11, pris au dépourvu 17)
Attaques :	urgrosh de nain (+19/+14/+9/+4 corps à corps) ; ou urgrosh de nain (+15 distance)	épée longue (+26/+21/+16/+11 corps à corps) ; ou arc long composite (+26/+21/+16/+11 distance)	hache d'armes (+25/+20/+15/+10 corps à corps)
Dégâts :	urgrosh de nain 1d8+4/19–20/x3 ; ou urgrosh de nain 1d6/19–20/x3	épée longue 1d8+3/18–20 ; ou arc long composite 1d8+2/19–20/x3	hache d'armes 1d8+4/x3
Particularités :	caractéristiques raciales des nains, caractéristiques de quasi-dieu	caractéristiques raciales des elfes, caractéristiques de quasi-dieu	caractéristiques de quasi-dieu, déplacement accéléré, rage de berserker 6 fois/jour, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille, +4 contre les pièges)
Jets de sauvegarde :	Réf +9, Vig +16, Vol +8	Réf +13, Vig +13, Vol +8	Réf +9, Vig +14, Vol +6
Caractéristiques :	For 15, Dex 13, Con 18, Int 10, Sag 10, Cha 10	For 13, Dex 20, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 12	For 18, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 12
Compétences :	Artisanat (maçonnerie) +14, Artisanat (travail du métal) +13, Perception auditive +2, Saut +11 Détection +2, Escalade +11,	Détection +2, Dressage +6, Équitation (cheval) +12, Escalade +14, Fouille +2, Natation +13, Perception auditive +2, Saut +13	Détection +2, Dressage +13, Équitation (cheval) +15, Escalade +14, Intimidation +18, Natation +16, Perception auditive +14, Saut +14, Sens de l'orientation +12, Sens de la nature +12
Dons :	Arme de prédilection (urgrosh de nain), Arme en main, Attaque en puissance, Combat en aveugle, Course, Destruction d'arme, Enchaînement, Endurance, Esquive, Maniement des armes exotiques (urgrosh de nain), Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du critique (urgrosh de nain), Spécialisation martiale (urgrosh de nain), Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer	Arme en main, Attaque éclair, Attaque en puissance, Botte secrète (arc long composite), Botte secrète (épée longue), Destruction d'arme, Enchaînement, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (arc long composite), Science du critique (épée longue), Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (arc long composite), Spécialisation martiale (épée longue), Succession d'enchaînements, Volonté de fer	Arme de prédilection (hache d'armes), Arme en main, Attaque en puissance, Destruction d'arme, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance
Milieu naturel/climat :	Asgard	Asgard	Asgard
Organisation sociale :	troupe (20–40)	troupe (20–40)	troupe (20–40)
Facteur de puissance :	20	20	20
Alignement :	neutre bon	chaotique bon	neutre bon

diminution permanente de caractéristique, les effets mentaux, l'électricité, le froid et l'acide ; résistance au feu (20) ; RD (35/+4 [4/–]), RM 32, immortel.

Déplacement accéléré. L'einherjar a une VD de 21 mètres quand il porte une armure légère ou intermédiaire (ou pas d'armure du tout) et qu'il n'est pas lourdement chargé.

Rage de berserker. Voici les changements qui affectent l'einherjar quand il est enragé : CA 15 ; pv 230 ; Att +28/+23/+18/+13 corps à corps (1d8+7/x3, hache d'armes) ; JS Vig +17, Vol +9 ; For 24, Con 20 ; Escalade +17, Natation +19, Saut +17. Cette rage dure 8 rounds et l'einherjar n'est pas fatigué par la suite.



Illus. de A. Swekel

GÉANTS

Géant ou géante du givre de Jotunheim : quasi-dieu (rang divin 0) ; Barb20 ; Extérieur de taille Gig (Mal) ; DV 20d8+123 (213 pv) ; Init +3 ; VD 39 m ; CA 18 (contact 5, pris au dépourvu 18) ; Att +22/+17/+12 corps à corps (2d8+9/19–20/x3, très grande hache de maître) ; ou +11/+6/+1 distance (2d6+9, rocher) ; espace occupé/allonge 6 m x 6 m/6 m ; AS jet de rochers ; Part créature du froid, RD (35/+4 [4/–]), vision dans le noir (18 m), déplacement accéléré, rage de berserker 6 fois/jour, réception de rochers, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille, +4 contre les pièges), caractéristiques de quasi-dieu ; AL CM ; JS Réf +7, Vig +18, Vol +8 ; For 29, Dex 9, Con 23, Int 10, Sag 10, Cha 12.

Compétences et dons. Détection +18, Discrétion –15, Escalade +19, Intimidation +11, Perception auditive +12, Saut +19, Sens de l'orientation +10, Sens de la nature +10 ; Arme de prédilection (grande hache), Arme de prédilection (rocher), Arme en main, Attaque en puissance, Course, Destruction d'arme, Enchaînement, Endurance, Maniement des armes de guerre (grande hache), Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative, Science du critique (grande hache), Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer.

Créature du froid. Immunisé contre le froid, mais le feu leur inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde pour demi-dégâts est autorisé. Dans ce cas, une réussite se traduit par des dégâts réduits de moitié, et un échec par des dégâts doublés.

Déplacement accéléré. Un géant du givre de Jotunheim a une VD de 39 mètres quand il porte seulement une armure légère ou intermédiaire (ou pas d'armure du tout).

Rage de berserker. Voici les changements qui affectent les géants du givre de Jotunheim quand ils sont enragés : CA 16 ; pv 333 ; Att +25/+20/+15 corps à corps (2d8+12/19–20/x3, très grande hache de maître) ; JS Vig +21, Vol +11 ; For 35, Con 29 ; Escalade +22, Saut +22. Cette rage dure 12 rounds et ils ne sont pas fatigués par la suite.

Caractéristiques de quasi-dieu. Immunisé contre la transmutation, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement temporaire de caractéristique, la diminution permanente de caractéristique, les effets mentaux, l'électricité, le froid et l'acide ; résistance au feu (20) ; RD (35/+4), RM 32, immortel.

Géant ou géante du feu de Muspelheim : quasi-dieu (rang divin 0) ; Gue20 ; Extérieur de taille Gig (feu, Loi, Mal) ; DV 20d8+123 (213 pv) ; Init +3 ; VD 36 m ; CA 18 (contact 5, pris au dépourvu 18) ; Att +27/+22/+17/+12 corps à corps (2d8+11/19–20, très grande épée à deux mains de maître), ou +16/+11/+6/+1 distance (2d6+9 plus 2d6 feu, rocher) ; espace occupé/allonge 6 m x 6 m/6 m ; AS jet de rochers ; Part RD (35/+4), vision dans le noir (18 m), caractéristiques de quasi-dieu, créature du Feu, réception de rochers ; AL LM ; JS Réf +13, Vig +20, Vol +14 ; For 29, Dex 9, Con 23, Int 10, Sag 10, Cha 12.

Compétences et dons. Artisanat (travail du métal) +32, Détection +22, Discrétion –13, Dressage +13, Équitation (cheval) +1, Escalade +39, Intimidation +21, Perception auditive +22, Saut +39, Sens de l'orientation +20, Sens de la nature +22 ; Arme de prédilection (épée à deux mains), Arme de prédilection (rocher), Arme en main, Attaque en puissance, Attaques réflexe, Course, Destruction d'arme, Enchaînement, Endurance, Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du critique (épée à deux mains), Science du critique (rocher), Spécialisation martiale (épée à deux mains), Succession d'enchaînements, Talent (Artisanat [travail du métal]), Talent (Dressage), Talent (Sens de la nature), Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

Caractéristiques de quasi-dieu. Immunisé contre la transmutation, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement temporaire de caractéristique, la diminution permanente de caractéristique, les effets mentaux, l'électricité, le feu et l'acide ; résistance au froid (20) ; RD (35/+4), RM 32, immortel.

Créature du Feu. Immunisé contre le feu, mais le froid leur inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde pour demi-dégâts est autorisé. Dans ce cas, une réussite se traduit par des dégâts réduits de moitié, et un échec par des dégâts doublés.

VALKYRIES

Les Vierges de Bataille, Celles Qui Choisissent les Morts

Quasi-déesses (0)

Dogme

Il n'y a pas de culte des valkyries. Ceux qui souhaitent atteindre le Valhalla ou Sessrumnir après leur mort vénèrent Odin ou Freyja. Les valkyries servent le panthéon asgardien en général. Toutes sont des femmes.

Valkyrie : quasi-déesse (rang divin 0) ; Pal20 ; Extérieur de taille M ; DV 20d8+140 (230 pv) ; Init +19 ; VD 18 m ; CA 35 (contact 16, prise au dépourvu 29) ; Att +30/+25/+20/+15 corps à corps (1d8+9/19–20/x3, lance d'arçon lourde ou 1d6+9/19–20/x3, demi-pique ou 1d8+9/18–20, épée longue) ; AS châtiment du Mal, renvoi des morts-vivants

10 fois/jour ; Part aura de bravoure, *détection du Mal*, grâce divine, santé divine, lien télépathique, destrier ailé (pégase), *imposition des mains*, *guérison des maladies* 6 fois/semaine, transfert d'effet magique, caractéristiques de quasi-dieu ; AL LB ; JS Réf +29, Vig +19, Vol +19 ; For 28, Dex 40, Con 25, Int 24, Sag 24, Cha 24.

Compétences et dons. Concentration +50, Connaissances (histoire) +27, Connaissances (morts-vivants) +32, Connaissances (mystères) +27, Connaissances (noblesse et royauté) +27, Connaissances (plans) +27, Connaissances (religion) +33, Détection +32, Diplomatie +50, Dressage +50, Équitation (cheval) +62, Escalade +34, Intimidation +30, Natation +31, Perception auditive +29, Premiers secours +50, Saut +34 ; Arme de prédilection (demi-pique), Arme de prédilection (épée longue), Arme de prédilection (lance d'arçon), Arme en main, Attaque au galop, Attaque en puissance, Charge dévastatrice, Combat monté, Course, Destruction d'arme, Enchaînement, Piétinement, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (demi-pique), Science du critique (épée longue), Science du critique (lance d'arçon lourde), Succession d'enchaînements, Vigilance.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, la valkyrie peut tenter de châtier une créature maléfique avec une attaque de corps à corps normale, bénéficiant ainsi d'un bonus de +7 à ce jet d'attaque et +20 points de dégâts. Si la valkyrie châtie une créature qui n'est pas maléfique, le pouvoir ne se déclenche pas, mais elle ne peut plus s'en servir de la journée.

Renvoi des morts-vivants (Sur). La valkyrie repousse les morts-vivants comme un prêtre ayant 2 niveaux de moins qu'elle.

Aura de bravoure (Sur). Les valkyries sont immunisées contre la peur, magique ou non. Ses alliés situés dans un rayon de 3 mètres bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre tous les effets magiques de terreur.

Détection du Mal **(Mag).** À volonté, la valkyrie peut utiliser *détection du Mal*, reproduisant ainsi les effets du sort du même nom.

Grâce divine **(Mag).** Le bonus de Charisme de la valkyrie s'applique à tous ses jets de sauvegarde (ce modificateur est déjà pris en compte dans les caractéristiques indiquées).



Santé divine. La valkyrie est immunisée contre toutes les maladies, y compris celles d'origine magique (lycanthropie, putréfaction des momies).

Lien télépathique (Sur). La valkyrie bénéficie d'un lien télépathique avec son destrier tant que celui-ci se trouve à moins de 1,5 km. Elle a le même rapport que sa monture à un lieu ou à un objet.

Destrier ailé (pégase). Cette créature entretient un lien télépathique avec sa maîtresse et permet d'user de transfert d'effet magique. Ses caractéristiques figurent ci-dessous.

Imposition des mains **(Mag).** La valkyrie peut refermer les blessures d'un simple contact (action simple). Chaque jour, elle peut restaurer 140 pv. Elle a la possibilité de se soigner elle-même et de répartir ses soins entre plusieurs patients. Enfin, rien ne l'oblige à utiliser tout son pouvoir curatif d'un seul coup.

Guérison des maladies **(Mag).** La valkyrie peut lancer *guérison des maladies* (comme le sort du même nom) six fois par semaine.

Transfert d'effet magique. Si elle le souhaite, tout sort que lance la valkyrie sur elle-même peut également affecter sa monture, si celle-ci se trouve à moins de 1,50 mètre. Elle peut aussi lancer directement sur sa monture tout sort dont la portée est personnelle.

Sorts de paladin. (5/5/5/4 ; DD de base égal à 17 + niveau du sort).

Caractéristiques de quasi-dieu. Immunisée contre la transmutation, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement temporaire de caractéristique, la diminution permanente de caractéristique, les effets mentaux, l'électricité, le froid et l'acide ; résistance au feu (20) ; RD (35/+4), RM 32, immortelle.

Monture de Valkyrie : FP 12 ; Extérieur de taille G ; DV 12d8+36 (90 pv) ; Init +6 ; VD 18 m, vol 36 m (bonne) ; CA 21 (contact 11, pris au dépourvu 19) ; Att +17 corps à corps (1d8+6, 2 sabots), +12 corps à corps (1d8+3, morsure) ; AS pouvoirs magiques ; Part *injonction*, esquive surnaturelle, odorat, RM 25 ; AL NB ; JS Réf +10, Vig +11, Vol +11 ; For 22, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 13, Cha 13.

Compétences et dons. Détection +16*, Diplomatie +3, Discrétion –2, Fouille +11*, Intimidation +16, Perception auditive +16, Psychologie +16, Sens de l'orientation +11, Sens de la nature +16 ; Attaque en vol, Science de l'initiative, Virage sur l'aile, Volonté de fer.

*Bonus racial de +4 aux jets de Fouille et de Détection.

Pouvoirs magiques. *Détection du Bien* et *détection du Mal* à volonté dans un rayon de 60 mètres (comme le sort lancé par un ensorceleur de niveau 5).

Odorat (Ext). La créature peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent ou suivre une piste à l'odeur.

CLASSE DE PRESTIGE : BERSERKER

Les berserkers sont des guerriers qui s'habillent de peaux d'ours (« berserk » vient de « bear sark », qui signifie « chemise d'ours »), profitant de la peur que la plupart des gens éprouvent envers les animaux sauvages et canalisant la fureur de l'animal dans leur propre corps. Les berserkers entrent dans une furie guerrière, mordant leur bouclier et hurlant comme des animaux. Ce sont de féroces guerriers et ils semblent insensibles à la douleur durant leur transe. Les berserkers sont des ennemis redoutables. Une fois enragés, certains s'en prennent aux arbres et aux rochers, et il n'est pas rare qu'ils tuent les leurs.

Les barbares méprisent généralement les berserkers, dont le manque de retenue dépasse même leurs propres accès de rage légendaires. Les dieux asgardiens sont souvent des lanceurs de sorts profanes eux-mêmes, ce qui fait que même les magiciens et les ensorceleurs peuvent se retrouver « gratifiés » de la fureur guerrière.

En tant que personnages non joueurs, il n'est pas possible de distinguer les berserkers des autres guerriers jusqu'à ce que la rage s'empare d'eux. Ils voyagent rarement ensemble, sachant mieux que tout autre combien ils sont dangereux pour leurs propres alliés.

Dés de vie : d12.

Conditions

Pour devenir beserker, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : ne pas être loyal.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Dons : Maniement des armes de guerre (hache d'armes, épée longue ou marteau de guerre), Maniement du bouclier, Port d'armure intermédiaire.

Illus. de W. Reynolds

TABLE 6–4 : BERSERKER

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+2	+0	Fureur guerrière 1 fois/jour, VD +3 m
2	+1	+0	+3	+0	Réduction des dégâts (1/–)
3	+2	+1	+3	+1	Forme bestiale 1 fois/jour
4	+3	+1	+4	+1	Fureur guerrière 2 fois/jour, réduction des dégâts (2/–)
5	+3	+1	+4	+1	
6	+4	+2	+5	+2	Forme bestiale 2 fois/jour, réduction des dégâts (3/–)
7	+5	+2	+5	+2	
8	+6	+2	+6	+2	Fureur guerrière 3 fois/jour, réduction des dégâts (4/–)
9	+6	+3	+6	+3	Forme bestiale 3 fois/jour
10	+7	+3	+7	+3	

Compétences de classe

Les compétences du berserker (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Détection (Sag), Empathie avec les animaux (Cha), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For) et Sens de la nature (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de berserker :

Armes et armures. Le berserker est formé au port des armures légères, ainsi qu'au maniement de toutes les armes courantes et de guerre.

Fureur guerrière (Ext). Dès le niveau 1, le berserker peut entrer en fureur guerrière au prix d'une action simple. Il bénéficie alors d'un bonus de +6 en Force et de +6 en Constitution, et d'un bonus de moral de +3 aux jets de Volonté. Toutefois, il endure un malus de –2 à la CA tant qu'il demeure en transe. Le gain de Constitution augmente ses points de vie de 3 points par niveau, mais ceux-ci disparaissent au terme de la fureur, lorsque la Constitution recouvre sa valeur normale (ces points de vie supplémentaires ne disparaissent pas les premiers comme les points de vie temporaires ; cf. *Points de vie temporaires*, Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*). Tant qu'il est en transe, le berserker ne peut pas utiliser de compétence ni de pouvoir requérant de la patience ou de la concentration, comme se déplacer silencieusement ou lancer un sort (les seules compétences de classe qu'il ne peut utiliser sont Empathie avec les animaux et Sens de la nature). Il ne peut pas non plus utiliser d'arme à distance. Par contre, il peut utiliser tout don qu'il possède, excepté Expertise du combat, les dons de création d'objets, les dons de métamagie et les Talents (s'ils sont liés à des compétences qui requièrent patience et concentration). Pendant sa fureur, le berserker attaque tout être qu'il voit : si c'est un ennemi, il continue jusqu'à ce que l'un d'eux soit mort, que le berserker soit incapable d'agir ou que la fureur soit terminée.

Pour éviter d'attaquer un ami ou un innocent, le berserker doit réussir un jet de Volonté (DD 15 + nombre de rounds déjà passés en fureur). Une crise de fureur guerrière dure un nombre de rounds égal à 3 + modificateur de Constitution (qui vient d'augmenter) du personnage. Le berserker ne peut pas y mettre volontairement un terme prématuré. S'il n'y a plus aucun être en vue, il s'en prend au hasard aux murs, aux rochers, aux arbres, aux portes et à tout ce qu'il voit. À la fin de la fureur, le berserker est fatigué (–2 en For, –2 en Dex, ne peut plus charger ni courir) pour la durée de la rencontre. Le berserker ne peut entrer en transe qu'une fois par rencontre et seulement un certain nombre de fois par jour (selon son niveau).

Déplacement supplémentaire (Ext). Au niveau 1, les berserkers augmentent leur vitesse de déplacement de 3 mètres. Ce bonus ne s'applique qu'aux formes humaine et hybride du berserker.

Forme bestiale (Sur). Au niveau 3, le berserker choisit un animal totem parmi la liste suivante : aigle, cétacé (cachalot), corbeau, loup, ours (brun) ou sanglier. Autant de fois par jour que le lui permet son niveau, le berserker peut se transformer en créature hybride combinant des caractéristiques humaines et animales, ou en animal. Un hybride conserve l'usage des bras, des mains et de l'intelligence de l'humain, mais ne peut plus parler. Un hybride ne peut pas utiliser les aptitudes et compétences qui requièrent patience ou concentration, comme se déplacer silencieusement ou lancer des sorts (les seules compétences de classe qu'il ne peut pas utiliser sont Empathie avec les animaux et Sens de la nature). Il ne peut pas utiliser d'arme à distance. Par contre, il peut utiliser tout don qu'il possède, excepté Expertise du combat, les dons de création d'objets, les dons de métamagie et les Talents (s'ils sont liés à des compétences qui requièrent patience et concentration). Les hybrides gagnent aussi un bonus de +2 en Force et de +2 en Constitution. La hausse de Constitution augmente les points de vie du berserker de 1 point par niveau, mais ceux-ci disparaissent à la fin de la transformation, lorsque la Constitution revient à la normale (ces points de vie supplémentaires ne disparaissent pas les premiers comme les points de vie temporaires ; cf. *Points de vie temporaires*, dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*).

Sous sa forme animale, le berserker gagne les caractéristiques et la vitesse de déplacement des animaux, et il conserve son intelligence humaine. Un berserker ne peut pas utiliser sa fureur guerrière quand il est sous forme hybride ou animale, pas plus qu'il ne peut se transformer lorsqu'il est en fureur guerrière. Un berserk peut toujours reprendre forme humaine. Aucun équipement ou vêtement ne se transforme avec lui.

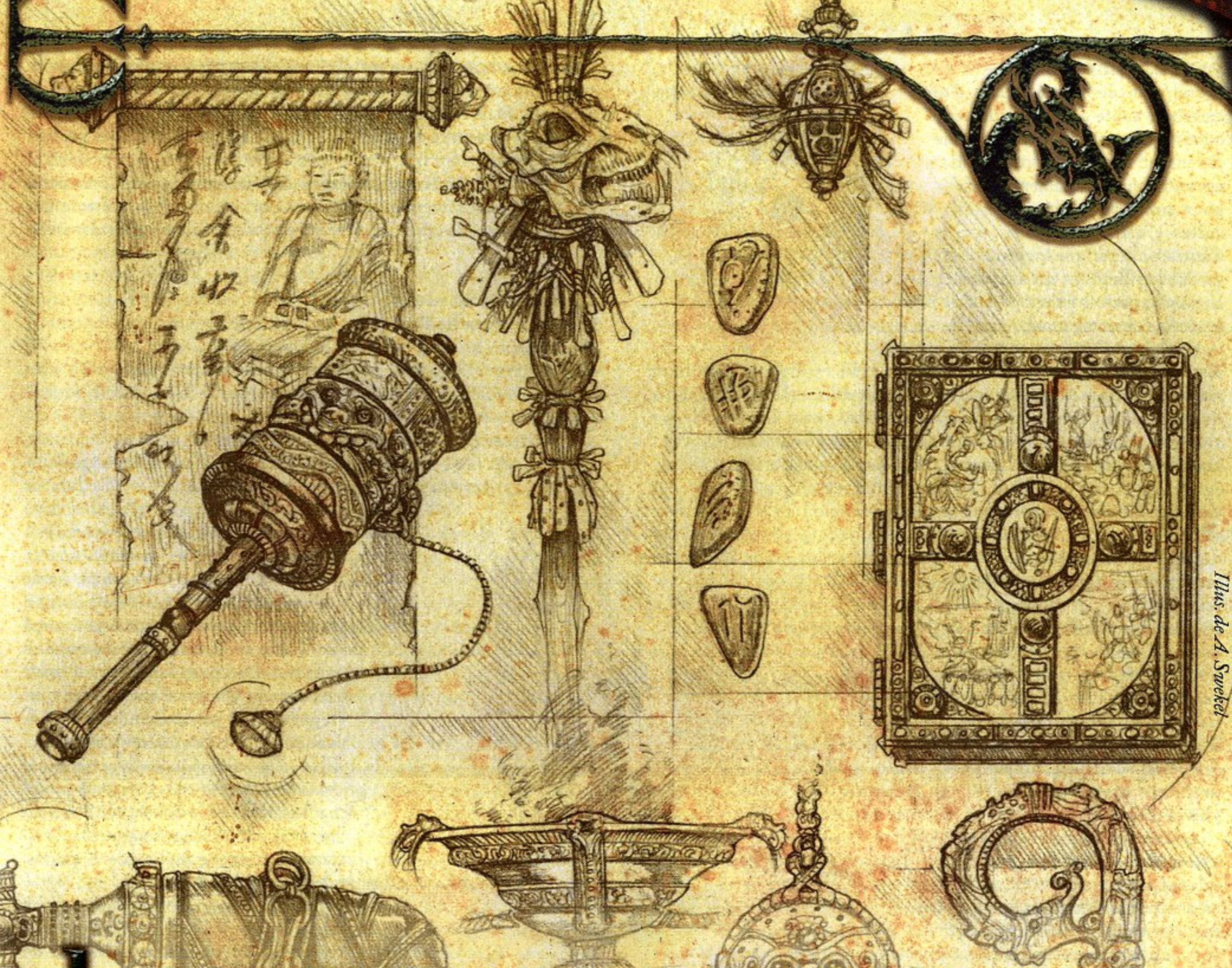
Réduction des dégâts (Ext). À partir du niveau 2, le berserker peut ignorer une partie des blessures causées par chaque coup ou attaque. À chaque fois qu'il encaisse des dégâts, réduisez-les de 1 point. Au niveau 4, la réduction des dégâts est de 2 points. Au niveau 6, elle passe à 3 points et à 4 points au niveau 8. La réduction des dégâts peut réduire les dégâts à 0, mais pas en dessous.

MONSTRES ASGARDIENS

Les monstres qui suivent conviennent à merveille aux campagnes qui exploitent le panthéon asgardien.

Monstre	FP	Notes
Élementaire de l'Air	1–11	Dispose souvent d'une attaque de froid
Élementaire du Feu	1–11	Souvent plus intelligent que la moyenne
Elfe, drow	1	Souvent appelé svartalf
Esprit follet, nixie	1	Souvent chaotique
Géant	7–13	Principalement du feu ou du givre
Gnome, svirfnebelin	1	Ne peut généralement pas être distingué des nains
Gorille sanguinaire	3	Version « gorille des neiges » (mêmes caractéristiques)
Haut-elfe	1/2	
Loup arctique	5	
Lycanthrope, ours-garou	5	Dispose souvent de niveaux de guerrier ou de barbare
Méphite enflammé	3	
Méphite gelé	3	
Méphite magmatique	3	
Nain des profondeurs	1/2	Nain nordique typique
Nain, duergar	1	Nain nordique maléfique typique
Nécrophage	3	Serviteur/créature de Hel
Squelette	1/6–9	Taille au choix
Ver des glaces	12	
Worg	2	
Zombi	1/6–12	Taille au choix

Animaux : cétacé, orque épaulard (FP 5) ; chien (FP 1/3) ; chien de selle (FP 1) ; corbeau (parfois céleste) (FP 1/8) ; loup (FP 1) ; ours polaire (FP 4) ; serpent constricteur géant (parfois fiélon, au FP de +1) (FP 5).



Le Culte du Soleil

Le Culte du Soleil est une religion monothéiste créée selon les indications du Chapitre 1. La divinité de cette religion, Taïa, est une déesse solaire incarnant deux aspects : elle est la Créatrice et la Destructrice de l'univers, chacun de ses rôles se manifestant quotidiennement dans sa présence ou dans son absence dans le ciel.

Taïa

La Guetteuse, la Créatrice, la Dévoreuse, la Danseuse, l'Aveuglante Lumière
Déesse supérieure
Symbole : disque solaire avec trois yeux en son sein
Alignement : neutre
Attributions : création, destruction, vie mortelle et mort
Adorateurs : tout le monde
Alignements des prêtres : (aspect créateur) CB, CN, LB, LN, N, NB ; (aspect destructeur) CM, CN, LN, LM, N, NM
Domaines : (aspect créateur) Air, Bien, Chaos, Chance, Connaissance, Guérison, Loi, Magie, Protection, Soleil, Terre, Voyage ; (aspect destructeur) Chaos, Destruction, Duperie, Eau, Feu, Force, Guerre, Loi, Mal, Mort.
Arme de prédilection : (aspect créateur) trident ; (aspect destructeur) hache d'armes

Taïa est une divinité solaire dont on dit qu'elle est la créatrice de l'univers et de la vie mortelle, ainsi que son destructeur final. Le soleil qui se lève tous les matins est un rappel de sa faveur et de ses qualités nourricières. Son coucher et son absence pendant la nuit constituent un avant-goût de sa colère qui s'abattra sur ceux qui ne la vénèrent pas. Taïa ressemble à une humanoïde de race indéterminée, avec une peau rouge, des cheveux dorés, trois yeux et quatre bras. Elle est nimbée d'une brillante lumière et aucune obscurité ne peut supporter sa présence.

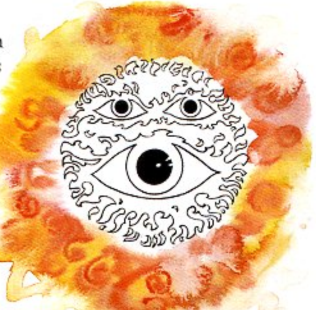
Dogme

Taïa est capricieuse et passionnée, accordant et reprenant ses faveurs sans considération d'alignement ou d'équité. Ses fidèles représentent tous les genres : dévots adorateurs qui recherchent l'union mystique dans sa lumière, assassins fanatiques qui croient exécuter ses sentences et humbles paysans qui prient pour des récoltes abondantes et des hivers cléments. Différents peuples et cultes accentuent l'un ou l'autre de ses aspects. Une vision équilibrée est difficile à trouver, mais c'est le credo de la paysannerie qui l'exprime le mieux :

« Taïa donne et prend. Nous vivons et nous mourrons selon sa volonté. Les récoltes mûrissent ou brûlent sous le gel au moindre de ses mots. Cela la préoccupe-t-elle ? Je ne sais. Mais je sais qu'elle entend les prières que je lui adresse dans le temple et qu'elle m'accorde parfois ce que je lui demande. Elle est la vie, et à la fin, elle sera la mort. Elle dévorera mon âme, me permettant ainsi d'être une part d'elle-même, si cela lui sied. »

La religion de Taïa nie non seulement le pouvoir, mais également l'existence des autres dieux, et interdit donc de vénérer une autre divinité. Ses fidèles espèrent se joindre à elle après leur mort, leurs âmes se consumant afin de nourrir ses flammes éternelles. Ceux qu'elle ne favorise pas, pour quelque raison que ce soit, restent dans les ténèbres, loin d'elle pour l'éternité.

Clergé et temples



La religion de Taïa est faite d'un certain nombre de cultes différents qui s'orientent en général selon le schéma créateur et destructeur. Il n'y a aucune autorité centrale pour proclamer certains cultes « orthodoxes » et d'autres « hérétiques », aussi se débrouillent-ils tous pour coexister, parfois en coopérant et parfois en combattant.

Les prêtres des deux courants sont aisément identifiables grâce à leur crâne rasé et au symbole qu'ils portent avec ostentation. Même si ces derniers sont différents selon le culte, ils incorporent tous le disque solaire à trois yeux. Les mendiants aveugles arborent un soleil dont deux des yeux sont clos, tandis que le disque de la flamme purificatrice comporte également quatre bras tenant les armes préférées de Taïa. Le rôle et la mission des prêtres varient selon leur secte.

Les prêtres de la tendance créatrice ont accès aux domaines de l'aspect créateur de Taïa, et doivent avoir un alignement conforme à ceux de la liste. De même, les prêtres de la tendance destructrice ont accès aux domaines de l'aspect destructeur et doivent avoir un alignement approprié.

Le Culte du Soleil comprend un certain nombre de sectes plus petites.



Illus. de D. Cramer & J. Easley

Les mendiants aveugles. Ce culte orienté vers le coté créateur de la déesse est hautement mystique et met l'accent sur des pratiques ascétiques (porter un bandeau, ou même se crever les yeux, faire vœu de pauvreté et pratiquer le jeûne) et de longes heures de prière contemplative. Par ces pratiques, les mendiants, religieux comme laïcs, espèrent atteindre un état de perception accrû de la présence et du pouvoir de Taïa, ressentant la puissance purificatrice de ses flammes et l'extase de sa faveur.

La flamme purificatrice. « Le pouvoir purificateur de ses flammes » a un sens différent pour les membres de cette secte tournée vers l'aspect destructeur de la déesse. Ils partagent un double objectif : prophétie et jugement. Ils cultivent un don d'oracle et pensent que Taïa leur accorde les visions et la connaissance de sa volonté et de ses faveurs. Accentuant son côté sombre cependant, ces prophéties ont en général à voir avec son jugement sur un monde qui ne la suit pas de façon adéquate. Ils exécutent donc ses sentences parmi les mortels, par l'intermédiaire des systèmes légaux lorsque cela est possible, ou par des moyens extraordinaires comme le meurtre et la guerre.

La voie du soleil. Cette secte axée sur la création est caractérisée par un culte dévot, qui cultive non pas l'expérience mystique de Taïa, mais l'amour de ses fidèles pour la déesse et leur dévotion dans sa foi. On n'exige aucun acte extraordinaire d'ascétisme ou de prière, mais les membres du culte se rencontrent régulièrement, afin de vénérer la divinité par des chants joyeux et des danses virevoltantes qui représentent la course du soleil dans le ciel (d'où le nom de la secte).

Les pénitents de l'ombre. Ils ressemblent à la flamme purificatrice en ce sens qu'ils mettent en avant le jugement de Taïa sur un monde de pécheurs. Mais au lieu de faire s'abattre des châtiments sur le reste du monde, cette secte a décidé de porter elle-même le poids des péchés. En acceptant volontairement le rejet de Taïa – en se rencontrant souvent dans des pièces enveloppées de ténèbres magiques – les pénitents de l'ombre croient qu'ils peuvent ainsi détourner la colère de Taïa du reste du monde et trouver leur propre salut par leurs actes altruistes.

Taïa

Barbare 20/Prêtre 20
Extérieur de taille TG
Rang divin : 20
Dés de vie : 20d8+340 (Extérieur), plus 20d12+340 (Barb), plus 20d8+340 (Prê) (1 580 pv)
Initiative : +9 (+9 Dex)
Vitesse de déplacement : 33 m
CA : 78 (–2 taille, +9 Dex, +20 divin, +33 naturelle, +8 parade)
Attaques* : *très grande épée longue +5 de lumière* (+76/+71/+66/+61 corps à corps) ; *très grand fléau d'armes léger +5 de rapidité* (+76/+71/+66/+61 corps à corps) ; *très grand trident +5 saint* (+76/+71/+66/+61 corps à corps) ; *très grande hache d'armes +5 maudite* (+76/+71/+66/+61 corps à corps) ; ou sort (+72 contact au corps à corps ou +65 contact à distance). *Fait toujours 20 aux jets d'attaque ; lancez un dé pour déterminer si elle porte un coup critique.
Dégâts* : *très grande épée longue +5 de lumière* (2d8+21/19–20) ; *très grand fléau léger +5 de rapidité* (2d8+13) ; *très grand trident +5 saint* (2d8+13) ; *très grande hache d'armes +5 maudite* (2d8+13/x3) ; ou selon sort. *Inflige toujours le maximum de dégâts (épée longue 37 points, autres armes 29 points).
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/4,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, renvoi ou intimidation des morts-vivants 11 fois/jour.
Particularités : immunités divines, immunité contre le feu, RD (55/+4 [4/–]), guérison accélérée (40), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 30 kilomètres, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, déplacement accéléré, rage 6 fois/jour, esquive instinctive (ne peut pas être prise en tenaille, +4 contre les pièges), RM 52, aura divine (30 km, DD 37).
Jets de sauvegarde* : Réf +61, Vig +69, Vol +60. Fait toujours 20 aux jets de sauvegarde.
Caractéristiques : For 43, Dex 28, Con 45, Int 29, Sag 26, Cha 27.
Compétences* : Concentration +77, Connaissance des sorts +69, Connaissances (géographie) +49, Connaissances (histoire) +69, Connaissances (mystères) +69, Connaissances (religion) +79, Détection +70, Diplomatie +68, Discrétion +21, Équitation (cheval) +49, Escalade +76, Intimidation +68, Langage secret +68, Natation +76, Perception auditive +70, Premiers secours +68, Saut +76, Scrutation +69, Sens de la Nature +68, Sens de l'orientation +68. *Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (épée longue), Arme de prédilection (fléau d'armes léger), Arme de prédilection (hache d'armes), Arme de prédilection (trident), Attaque Eclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Combat à plusieurs armes, Destruction d'arme, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Maîtrise du combat à plusieurs armes,

Multidextrie, Science de la charge à mains nues, Science du combat à plusieurs armes, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Vigilance.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, feu, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Célérité divine, Changement de forme, Changement de forme supérieur, Domaine supplémentaire (Destruction), Domaine supplémentaire (Force), Domaine supplémentaire (Guérison), Domaine supplémentaire (Guerre), Domaine supplémentaire (Voyage), Don de la vie, Frappe dévastatrice, Genèse divine, Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Guérison accélérée divine, Immunité contre une énergie destructive (feu), Messager de la mort, Modification de forme, Modification de taille, Pouvoir de vie et de mort, Pouvoir supérieur de vie et de mort, Rage divine, Reconstitution, Tempête d'énergie (forme d'énergie au choix).

Pouvoirs de domaines. *Caresse mortelle*, 20 fois/jour (si la victime a 120 pv ou moins, elle meurt) ; châtiment, 20 fois/jour (une attaque de corps à corps bénéficie d'un bonus de +4 à l'attaque et de +20 aux dégâts) ; lance les sorts de guérison avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *protection divine*, 20 fois/jour (confère au prochain jet de sauvegarde du sujet un bonus de résistance de +20, durée maximale d'une heure) ; exploit physique, 20 fois/jour (bonus d'altération de +20 en For pendant 1 round) ; renvoi suprême, 20 fois/jour ; *liberté de mouvement*, 20 fois/jour.

Pouvoirs magiques. Bien que Taïa ait accès à vingt domaines, elle n'a les pouvoirs magiques que de huit d'entre eux : Destruction, Force, Guérison, Guerre, Mort, Protection, Soleil et Voyage. Taïa use de ces pouvoirs au niveau 30, à l'exception des sorts de guérison, qu'elle lance au niveau 31. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 38 + niveau du sort. *Animation des morts, arme magique, arme spirituelle, barrière de lames, blessure critique, blessure légère, bouclier de feu, cercle de douleur, cercle de guérison, champ de force, colonne de feu, contagion, création de mort-vivant, création de mort-vivant dominant, désintégration, destruction, endurance aux énergies destructives, esprit impénétrable, exécution, explosion de lumière, force de taureau, force du colosse, fracassement, frayeur, germes de feu, guérison suprême, guérison suprême de groupe, immunité contre les sorts, implosion, localisation d'objet, lumière brûlante, main broyeuse de Bigby, métal brûlant, mise à mal, mise à mort, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir étourdissant, mot de pouvoir mortel, orientation, panoplie magique, peau de pierre, plainte d'outre-tombe, poigne de Bigby, poing de Bigby, porte dimensionnelle, porte de phase, projection astrale, protection contre la mort, protection contre les énergies destructives, protection d'autrui, puissance divine, rayon de soleil, régénération, repli expéditif, résistance à la magie, résurrection suprême, sanctuaire, soins importants, soins intensifs, soins légers, soins modérés, sphère prismatique, téléportation sans erreur, tremblement de terre, vol, zone d'antimagie.*

Rage. Voici les changements qui affectent Taïa quand elle est enragée : AC 76 ; pv 1 760 ; Att +79/+74/+69/+64 corps à corps ; bonus de +3 aux dégâts ; Vig +72, Vol +63 ; For 52, Con 51 ; Escalade +79, Natation +79, Saut +79. Cette rage dure 23 rounds et Taïa n'est pas fatiguée par la suite.

Sorts de prêtre. (6/8/8/8/8/7/6/6/6/5 ; DD de base égal à 18 + niveau du sort).

Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse supérieure, Taïa obtient toujours le meilleur résultat possible aux jets de dés qu'elle effectue (ce qui inclut, entre autres, les jets d'attaque, de dégâts, de caractéristique, de compétence et de sauvegarde). Elle est immortelle.

Perceptions. Taïa voit, entend et touche dans un rayon de 30 kilomètres. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 30 kilomètres de tout animal, de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à vingt endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 20 heures au maximum.

Perception des attributions. Taïa ressent tout acte de création, toute naissance et toute mort, vingt semaines avant et après qu'ils ne se soient déroulés.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Taïa peut utiliser n'importe quelle compétence, même celles pour lesquelles elle n'a pas le moindre degré de maîtrise, mais seulement si le DD du jet est inférieur ou égal à 30. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 20 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Taïa est à même de créer n'importe quel type d'objet magique.

CLASSE DE PRESTIGE : LE JUSTICIER DE TAÏA

Les justiciers de Taïa sont des membres de la secte de la flamme purificatrice, dont les dons de prophétie sont limités, mais qui remplissent le rôle d'exécuteurs des sentences de Taïa contre les pécheurs. Ils se consacrent à l'aspect destructeur de la déesse, vénèrent le pouvoir consumant des flammes du soleil et assouvissent leur juste colère.

Ces justiciers qui répondent à cet étrange appel sont issus de professions très diverses. Certains sont des prêtres dévots, d'autres des roublards calomniateurs. Les guerriers, les moines et les rôdeurs sont souvent amenés à remplir les devoirs de cette classe, ce qui est rarement le cas des paladins et des druides. Il y a des exemples de magiciens et d'ensorceleurs connus pour avoir embrassé cette cause, mais ils ne sont pas les plus nombreux. Certains justiciers possèdent des niveaux dans la classe de prestige d'assassin.

Les PNJ justiciers de Taïa sont respectés, mais craints. Dans les régions où cette secte est politiquement influente, ils ont les moyens et la liberté de faire subir à leurs ennemis un sort peu enviable. Et même là où leurs actions pourraient être en porte-à-faux avec les recours légaux, ils emploient tous les moyens dont ils disposent pour traduire ces derniers en « justice ».

Dés de vie : d6.

Conditions

Pour devenir justicier de Taïa, il fait satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : ne pas être bon.
Divinité tutélaire : Taïa.
Bonus de base à l'attaque : +4.
Connaissances (religion) : degré de maîtrise de 6.

TABLE 7–1 : JUSTICIER DE TAÏA

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réf	Jet de Vig	Jet de Vol	Spécial	Nombre de sorts par jour 1er	2e	3e	4e
1	+0	+2	+0	+2	Don supplémentaire, attaque sournoise (+1d6)	0	–	–	–
2	+1	+3	+0	+3	Sens du combat +2	1	–	–	–
3	+2	+3	+1	+3	*Augure* 1 fois/jour	1	0	–	–
4	+3	+4	+1	+4	Attaque sournoise (+2d6)	1	1	–	–
5	+3	+4	+1	+4	*Divination* 1 fois/jour, sens du combat +4	1	1	0	–
6	+4	+5	+2	+5	*Augure* 2 fois/jour	1	1	1	–
7	+5	+5	+2	+5	Attaque sournoise (+3d6)	2	1	1	0
8	+6	+6	+2	+6	Sens du combat +6	2	1	1	1
9	+6	+6	+3	+6	*Augure* 3 fois/jour	2	2	1	1
10	+7	+7	+3	+7	*Divination* 2 fois/jour, attaque sournoise (+4d6)	2	2	2	1

Compétence de classe

Les compétences du justicier de Taïa (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (religion) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag) et Renseignements (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les aptitudes et particularités de la classe de justicier de Taïa.



Illus. de J. Easley & D. Cramer

Armes et armures. Au niveau 1, le justicier de Taïa gagne un don supplémentaire de maniement des armes (Maniement des armes courantes, Maniement des armes de guerre [arme au choix], Maniement des armes exotiques [arme au choix]). En dehors de cela, il n'est formé au maniement d'aucune arme, ni au port de quelque armure que ce soit.

Sorts. Au niveau 1, le justicier de Taïa a la possibilité de lancer quelques sorts de magie divine. Il doit pour cela avoir une Sagesse égale à au moins 10 + niveau du sort. Un justicier doté d'une valeur de Sagesse inférieure à 10 en est donc incapable. Le nombre de sorts en bonus est basé sur la Sagesse du personnage et les jets de sauvegarde de ses adversaires s'accompagnent d'un DD égal à 10 + niveau du sort + le modificateur de Sagesse du justicier de Taïa (le cas échéant). Quand le personnage a 0 sort pour un niveau donné (par exemple, 0 sort de 1er niveau au niveau 1), il a juste droit aux éventuels sorts en bonus. S'il n'en a pas, alors il est incapable de lancer des sorts de ce niveau pour l'instant. Vous trouverez ci-dessous la liste des sorts du justicier, qui les prépare et les lance comme le ferait un prêtre, même s'il lui est impossible de lancer spontanément des sorts de *soins* ou de *blessure*.

Attaque sournoise (Ext). Si le justicier de Taïa frappe un adversaire alors que celui-ci est dans l'impossibilité de se défendre, il peut alors viser un organe vital et infliger davantage de dégâts. Chaque fois que sa victime est en situation de perdre son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou que le personnage la prend en tenaille, le coup porté cause des dégâts supplémentaires. Ces derniers sont égaux à +1d6 tous les trois niveaux au-dessus du premier. Si le personnage inflige un coup critique lors d'une attaque sournoise, les dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés.

Les attaques à distance ne peuvent entrer dans cette catégorie que si la victime se trouve dans les 9 mètres. Le justicier de Taïa ne peut pas s'en servir pour infliger des dégâts temporaires. Il doit également être en mesure de voir sa cible assez bien pour localiser et atteindre un organe vital. Il ne peut donc pas frapper de cette manière une créature camouflée ou viser ses organes s'ils sont hors d'atteinte.

Le justicier de Taïa ne peut porter d'attaque sournoise que sur les créatures vivantes dotées d'une anatomie discernable – ce qui n'est pas le cas des morts-vivants, créatures artificielles, vases, plantes et créatures intangibles. De plus, toutes les créatures immunisées contre les coups critiques le sont également contre les attaques sournoises.

Si le justicier bénéficie également de ce pouvoir par le biais d'une autre classe (par exemple, roublard), les bonus aux dégâts sont cumulables.

Sens du combat (Ext). Un justicier de niveau 2 peut désigner un seul adversaire qu'il combat, contre lequel il bénéficie d'un bonus d'intuition de +2 à la a CA et aux jets d'attaque. Au niveau 5, ce bonus passe à +4, puis à +6 au niveau 8.

***Augure* (Mag).** Au niveau 3, le justicier de Taïa gagne le pouvoir magique d'*augure*, utilisable une fois par jour, comme par un prêtre de même niveau. Au niveau 6, il peut l'utiliser deux fois par jour, puis trois fois par jour au niveau 9.

***Divination* (Mag).** Au niveau 5, le justicier peut user de *divination*, utilisable une fois par jour, comme par un prêtre de même niveau. Au niveau 10, il est en mesure de l'utiliser deux fois par jour.

Anciens justiciers

Si un Justicier de Taïa perd les faveurs de la flamme purificatrice, en refusant de remplir ses obligations ou en rejoignant un autre culte, il ne peut plus gagner de niveaux dans cette classe, mais il conserve les pouvoirs de justicier déjà acquis. S'il quitte l'Église de Taïa, il perd ses sorts et pouvoirs magiques, mais conserve les autres.

Sorts de justicier de Taïa

1er niveau. *Anathème, arme magique, faveur divine, frayeur, imprécation, injonction, perception de la mort.*

2e niveau. *Aide, arme spirituelle, discours captivant, force de taureau, immobilisation de personne, zone de vérité.*

3e niveau. *Cécité/surdité, contagion, lumière brûlante, malédiction, panoplie magique, prière.*

4e niveau. *Arme magique supérieure, communion, détection du mensonge, puissance divine.*

LA VOIE DE LA LUMIÈRE

La Voie de la Lumière est une religion duale créée selon les indications du Chapitre 1. L'opposition principale réside entre l'énergie positive, incarnée par une divinité appelée Élishar, et l'énergie négative, représentée par Toldoth. Le champ de bataille de ces deux divinités est naturellement le monde matériel des mortels. La plupart des membres de ce culte prennent parti pour Élishar dans le conflit cosmique et vouent leur existence à obéir à sa puissance positive.

ÉLISHAR

Divinité intermédiaire
Plan d'origine : plan de l'énergie positive
Symbole : étoile à cinq branches au sein de laquelle se trouve une autre étoile à cinq branches
Alignement : neutre bon.
Attributions : énergie positive, lumière, prophétie
Adorateurs : mortels bons et mortels neutres
Alignements des prêtres : CB, LB, NB
Domaines : Bien, Chance, Connaissance, Guérison, Protection, Soleil
Arme de prédilection : cimeterre.



Élishar est un être irradiant l'énergie positive. Il peut prendre de nombreuses formes : un globe de lumière pulsant, un humanoïde (de n'importe quel sexe ou androgyne) doté de cheveux argentés ou dorés

et étincelants, ou un ravid. D'ailleurs, à l'instar du ravid, Élishar suinte littéralement l'énergie vitale et sa seule présence est dévastatrice pour les morts-vivants.

Dogme

Les disciples d'Élishar pensent que la vie est la plus grande puissance de l'univers. L'énergie qui anime les êtres vivants est bonne en soi. De leur côté, le Mal et toutes les choses qui gâchent la vie viennent de Toldoth. Élishar est la source de la vie et de toutes les choses qui y contribuent : les bénédictions, naturelles et surnaturelles, de santé, de complétude et d'énergie.

Un hymne à Élishar proclame gaiement :

Semence et source de vie et de lumière,
But de notre existence :
Tu nous défends de la nuit,
Guérissant et pardonnant.
Comme notre vie vient de Toi seul,
Qu'elle soit à la fois pure et sainte.

Les disciples de la Lumière croient qu'ils sont appelés à répandre la vie d'Élishar à travers le monde, combattant la maladie et la mort où qu'elles soient. Ils exhortent les fidèles des autres religions (persuadés que Toldoth les induit en erreur) à servir la Lumière. Il existe un point de la doctrine des disciples de la Lumière qui précise qu'Élishar et Toldoth se rencontreront lors d'une bataille cosmique, dans un avenir somme toute assez proche, et qu'Élishar en sortira vainqueur. Le fait de douter de sa victoire est une hérésie de taille. Les disciples d'Élishar portent la responsabilité de livrer les premières batailles de cette guerre.



Illus. de J. Easley

Clergé et temples

Les prêtres d'Élishar portent des vêtements d'argent ou d'or pendant leurs célébrations religieuses. Les prêtres de haut rang ont souvent un symbole sacré ou une couronne soulignés par un sort de *lumière* pour leur donner une aura de radiance. Les religieux sont chargés de promouvoir la vie et la lumière en guérissant les malades et les blessés. Ils s'occupent aussi des pauvres, car la pauvreté est considérée comme l'œuvre de Toldoth, et doivent défendre les gens des serviteurs mortels, immortels et morts-vivants de Toldoth. Ils enseignent que chaque acte de bien et de compassion accroît la puissance d'Élishar et affaiblit les forces de son ennemi.

Les temples d'Élishar peuvent s'élever n'importe où à travers les terres civilisées. Ils vont du petit sanctuaire situé en bord de route aux grandes cathédrales urbaines. La majorité des temples sont construits comme des œuvres d'art, resplendissant de beauté et soulignés par des sorts de *flamme éternelle*, *lumière* et *lumière du jour*. Les disciples se rassemblent dans les temples au moins une fois par semaine, bien que le clergé organise des services religieux une fois par jour ou plus, en général le matin.

Élishar

Prêtre 20/Guerrier 15
Extérieur de taille M
Rang divin : 15
Dés de vie : 20d8+200 (Extérieur), plus 20d8+200 (Prê), plus 15d10+150 (Gue) (1 020 pv)
Initiative : +11 (+7 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 82 (+7 Dex, +15 divin, +28 naturelle, +6 *armure céleste*, +7 *écu en acier +5 aveuglant*, +9 parade)
Attaques : *cimeterre +5 saint* (+66/+61/+56/+51 corps à corps) ; ou *arc long de force +5* (bonus de For de +7) accompagné de *flèches +5* (+70/+65/+60/+55/+50/+45 distance) ; ou sort (+56 contact au corps à corps ou +56 contact à distance)
Dégâts : *cimeterre +5 saint* (1d6+14/15–20) ; *arc long de force +5* (bonus de For de +7) accompagné de *flèches +5* (1d8+17/x3) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants 20 fois/jour.
Particularités : immunités divines, RD (50/+4), résistance au feu (35), guérison accélérée (35), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 22,5 kilomètres, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, RM 47, aura divine (450 mètres, DD 34).
Jets de sauvegarde : Réf +53, Vig +54, Vol +60.
Caractéristiques : For 25, Dex 25, Con 30, Int 33, Sag 43, Cha 29.
Compétences* : Acrobaties +49, Concentration +72, Connaissances (folklore locale) +46, Connaissances (histoire) +66, Connaissances (mystères) +66, Connaissances (noblesse et royauté) +46, Connaissances (plans) +66, Connaissances (religion) +66, Connaissance des sorts +66, Diplomatie +75, Détection +70, Équilibre +51, Équitation (cheval) +37, Escalade +55, Fouille +63, Natation +57, Perception auditive +70, Premiers secours +78, Psychologie +68, Saut +39, Scrutation +66.
*Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Arme de prédilection (cimeterre), Attaque au galop, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Charge dévastatrice, Combat en aveugle, Combat monté, Emprise sur les morts-vivants (x2), Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Piétinement, Réflexes surhumains, Science de la charge à mains nues, Science de l'initiative, Science du combat à mains nues, Science du critique (cimeterre), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (cimeterre), Succession d'enchaînements, Vigilance.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Animation d'objets (pouvoir divin saillant unique, cf. ci-dessous), Arme de prédilection divine (cimeterre), Arme tueuse (morts-vivants), Décharge d'énergie positive (pouvoir divin saillant unique, cf. ci-dessous), Domaine supplémentaire (Chance), Domaine supplémentaire (Connaissance), Domaine supplémentaire (Guérison), Don de la vie, Genèse d'objet, Genèse d'objet complexe, Genèse divine, Guérison accélérée divine,

Illumination divine, Modification de forme, Modification de taille, Reconstitution, Spécialisation martiale divine (cimeterre), Tempête d'énergie (énergie positive).

Pouvoirs de domaines. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sort ; peut rejouer un jet de dés, 15 fois/jour ; lance les sorts de divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts de guérison avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *protection divine*, 15 fois/jour (confère au prochain jet de sauvegarde du sujet un bonus de résistance de +20, durée maximale d'une heure) ; renvoi suprême, 15 fois/jour.

Pouvoirs magiques. Élishar use de ces pouvoirs au niveau 25, à l'exception des sorts du Bien, de divination et de guérison, qu'il lance au niveau 26. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 34 + niveau du sort. *Aide, annulation d'enchantement, aura sacrée, barrière de lames, bouclier de feu, bouclier entropique, cercle de guérison, cercle magique contre le Mal, champ de force, châtiment sacré, clairaudience/clairvoyance, colonne de feu, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien uniquement), *détection des passages secrets, détection de pensées, divination, double illusoire, endurance aux énergies destructives, esprit impénétrable, explosion de lumière, germes de feu, guérison suprême, guérison suprême de groupe, immunité contre les sorts, liberté de mouvement, localisation suprême, lumière brûlante, métal brûlant, miracle, mythes et légendes, orientation, parole sacrée, prémonition, protection contre les énergies destructives, protection contre le Mal, protection d'autrui, régénération, rejet du Mal, sanctuaire, sphère prismatique, soins importants, soins intensifs, soins légers, soins modérés, rayon de soleil, renvoi des sorts, résistance à la magie, résurrection suprême, vision lucide, zone d'antimagie.*

Sorts de prêtre (6/10/10/10/10/9/8/8/8/7 ; DD de base égal à 26 + niveau du sort).

Animation d'objets (pouvoir divin saillant unique). Élishar peut, une fois par round et au prix d'une action libre, animer un objet situé dans un rayon de 6 mètres de sa personne ou du centre de sa perception distante, comme s'il utilisait le sort *animation d'objets* lancé comme par un prêtre de niveau 20. Élishar peut donner des ordres à ces objets au prix d'une action libre.

Décharge d'énergie positive (pouvoir divin saillant unique). Élishar peut effectuer une attaque de contact au corps à corps ou imprégner une arme à l'aide d'énergie positive. Cette énergie produit un picotement déplaisant chez les créatures vivantes, tandis qu'elle inflige 2d10+15 points de dégâts aux morts-vivants (intangibles ou non).

Autres pouvoirs divins

En qualité de divinité intermédiaire, Élishar fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Élishar voit, entend, touche et sent dans un rayon de 22,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 22,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 15 heures au maximum.

Perception des attributions. Élishar ressent tout acte de soin ou de compassion à l'instant où l'événement se produit, puis quinze semaines par la suite.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Élishar peut utiliser Connaissances (religion), Diplomatie, Premiers secours ou Psychologie, mais seulement si le DD est inférieur ou égale à 25. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Élishar est à même de créer des armes saintes et de transformer n'importe quelle arme de maître ou arme magique en arme sainte (sauf les armes maudites). Il peut créer n'importe quel type d'objet magique (mais pas d'artefact) ayant des fonctions de guérison ou exploitant l'énergie positive, comme un *bâton de guérison*, un *bâton de vie*, une *amulette d'ascendant sur les morts-vivants*, une *baguette de soins légers*, une *baguette de soins modérés*, une *baguette de soins importants*, une *baguette de soins intensifs* ou une *baguette de châtiment sacré*, tant que le prix de vente de l'objet ne dépasse pas 200 000 po.

CLASSE DE PRESTIGE : LE SOLDAT DE LA LUMIÈRE

Les soldats de la Lumière constituent un ordre militaire de l'Église d'Élishar qui se consacre à la guerre ouverte contre les mignons de Toldoth en prévision du conflit final qui opposera les forces de celui-ci aux suivants d'Élishar. Le rêve de chaque soldat est de combattre aux côtés du dieu en personne pendant la grande bataille et de l'aider à arracher l'ultime victoire de la lumière. Pour ce faire, ils s'astreignent à une discipline rigoureuse en matière d'entraînement martial, de prière et d'ascétisme. Ils s'assurent ainsi qu'ils sont convenablement préparés pour cette rencontre, quel que soit le moment auquel elle surviendra.

La classe de prestige de soldat de la Lumière évoque une certaine ressemblance avec le paladin et le chevalier noir, des champions militaires dévoués à un certain alignement. Elle attire des disciples d'Élishar issus de différentes classes. Prêtres, guerriers et rôdeurs sont les plus nombreux, mais les roublards et les bardes possédant un esprit martial, et certains magiciens et ensorceleurs rejoignent même l'ordre, adoptant ainsi cette classe de prestige. Les barbares et les moines ne sont pas admis en vertu de leur alignement, mais on a entendu parler d'anciens membres des deux classes qui rejoignirent l'ordre après avoir abandonné leur précédente carrière.

On trouve des PNJ soldats de la Lumière partout où il y a un combat à mener contre les forces du Mal. Ils coopèrent souvent avec les paladins et d'autres alliés d'alignement bon. L'ordre lui-même propose une structure assez souple, avec quelques cellules très liées et un certain nombre de « membres au sens large », qui voyagent beaucoup et font énormément d'aventures.

Dés de vie : d10.

Conditions

Alignement : neutre bon.
Divinité tutélaire : Élishar.

TABLE 7–2 : SOLDAT DE LA LUMIÈRE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réf	Jet de Vig	Jet de Vol	Spécial	Nombre de sorts par jour 1er	2e	3e	4e
1	+1	+0	+2	+0	*Détection des morts-vivants*, renvoi des morts-vivants	0	–	–	–
2	+2	+0	+3	+0	Grâce divine, châtiment des morts-vivants	1	–	–	–
3	+3	+1	+3	+1	Vigueur positive	1	0	–	–
4	+4	+1	+4	+1	Compagnon énergon	1	1	–	–
5	+5	+1	+4	+1	Vengeance divine	1	1	0	–
6	+6	+2	+5	+2		1	1	1	–
7	+7	+2	+5	+2	Guérison accélérée (1)	2	1	1	0
8	+8	+2	+6	+2	Rayonnement d'énergie positive, compagnon énergon	2	1	1	1
9	+9	+3	+6	+3		2	2	1	1
10	+10	+3	+7	+3	Guérison accélérée (2)	2	2	2	1

Bonus de base à l'attaque : +5.
Connaissances (religion) : degré de maîtrise de 4.

Compétence de classe

Les compétences du soldat de la Lumière (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les aptitudes et particularités de la classe de soldat de la Lumière.

Armes et armures. Le soldat de la Lumière est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et du bouclier, mais il est également formé au port de toutes les armures.

Sorts. Au niveau 1, le soldat de la Lumière a la possibilité de lancer quelques sorts de magie divine. Il doit pour cela avoir une valeur de Sagesse égale à au moins 10 + niveau du sort. Un soldat doté d'une valeur de Sagesse inférieure à 10 en est donc incapable. Le nombre de sorts en bonus est basé sur la Sagesse du personnage et les jets de sauvegarde de ses adversaires s'accompagnent d'un DD égal à 10 + niveau du sort + le modificateur de Sagesse du soldat de la Lumière (le cas échéant). Quand le personnage a 0 sort pour un niveau donné (par exemple, 0 sort de 1er niveau au niveau 1), il a juste droit aux éventuels sorts en bonus. S'il n'en a pas, alors il est incapable de lancer des sorts de ce niveau pour l'instant. Vous trouverez ci-dessous la liste des sorts du soldat, qui les prépare et les lance comme le fait un prêtre.



Incantation de sorts spontanée. Les soldats de la Lumière sont à ce point en phase avec l'énergie positive qu'ils peuvent lancer des sorts de *soins* de façon spontanée, comme le fait un prêtre d'alignement bon. Ils peuvent convertir n'importe quel sort de magie divine préparé – sorts de leur liste, sorts de prêtre, sorts de rôdeur et même sorts de druide – en tant que sort de *soins de* même niveau.

***Détection des morts-vivants* (Mag).** Un soldat de la Lumière peut user de *détection des morts-vivants* à volonté. Ce pouvoir reproduit les effets du sort du même nom.

Renvoi des morts-vivants (Sur). Un soldat de la Lumière est capable de repousser les morts-vivants. Il peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme, comme un prêtre de même niveau.

S'il peut déjà repousser les morts-vivants, son niveau effectif de renvoi est alors égal à son niveau effectif précédent + son niveau de soldat de la Lumière. Il ne bénéficie pas de tentatives de renvoi supplémentaires.

Emprise sur les morts-vivants. Le soldat de la lumière peut choisir ce don, qui lui permet de renvoyer les morts-vivants quatre fois de plus par jour. Il peut prendre ce don plusieurs fois, gagnant ainsi quatre tentatives supplémentaires à chaque fois.

Grâce divine (Sur). Un soldat de niveau 2 ajoute son modificateur de Charisme (s'il est positif) à tous ses jets de sauvegarde.

Châtiment des morts-vivants (Sur). Un personnage de niveau 2 peut, une fois par jour, essayer de châtier un mort-vivant via une attaque de corps à corps normale. Il ajoute son modificateur de Sagesse (s'il est positif) à son jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau. S'il utilise ce pouvoir de façon accidentelle sur un être vivant, il n'a aucun effet. Cependant, il ne peut plus être réutilisé de la journée.

Vigueur positive (Su). Au niveau 3, le soldat de la Lumière bénéficie d'un bonus de sainteté de +2 aux JP contre les sorts et les effets de Nécromancie, mais également contre les absorptions d'énergie.

Compagnon énergon. Au niveau 4, le soldat peut convoquer un xag-ya, un Extérieur constitué d'énergie positive. Ce compagnon peut communiquer avec lui via télépathie tant qu'il est en vue du personnage, même si parfois ses pensées sont étranges et cryptiques. Quand il atteint le niveau 8, le personnage peut convoquer un énergon supplémentaire et ajouter 2 DV à ses deux compagnons xag-ya, avec tout ce que cela implique comme avantages (aux bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde par exemple).

Les caractéristiques du xag-ya sont résumées page 210 ; la créature est détaillée dans le *Manuel des Plans*. Ces Extérieurs, et les xeg-yi constitués d'énergie négative, sont tous deux appelés énergons.

Si le compagnon est tué, ou si le soldat décide de le renvoyer, le personnage doit effectuer un jet de Vigueur (DD 15). En cas d'échec, il perd 200 PX par niveau de soldat de la Lumière. Il ne peut jamais tomber au-dessous de 0 PX du fait de la mort ou du renvoi d'un énergon, et ne peut ensuite remplacer son compagnon avant qu'un an et un jour se soient écoulés.

Vengeance divine (Sur). Au niveau 5, le soldat de la Lumière gagne le pouvoir de canaliser l'énergie positive dans une attaque de corps à corps pour infliger des dégâts supplémentaires aux morts-vivants. Le personnage sacrifie l'une de ses tentatives de renvoi des morts-vivants pour ajouter 2d6 points de dégâts de sainteté à toutes ses attaques de corps à corps portées contre des morts-vivants, jusqu'au terme de action suivante. Ce pouvoir est identique au don de Vengeance divine décrit dans *Les Gardiens de la Foi*. Si vous utilisez cet ouvrage, les soldats de la Lumière gagnent ce don supplémentaire au niveau 5, et ce même s'ils ne possèdent pas la condition d'Emprise sur les morts-vivants.

Guérison accélérée (Sur). Au niveau 7, l'énergie positive insufflée dans le corps du soldat de la Lumière lui permet de soigner rapidement ses blessures. Au début de chacun de ses tours de jeu, il recouvre 1 point de vie. S'il a encaissé des dégâts temporaires et des dégâts normaux, il soigne d'abord les dégâts temporaires. La guérison accélérée ne restitue pas les points de vie perdus en raison de la privation de nourriture, de la soif ou de la suffocation.

Au niveau 10, le soldat de la Lumière regagne 2 points de vie par round.

Illus. de J. Easley

Rayonnement d'énergie positive (Sur). En guise de deux tentatives de renvoi des morts-vivants, un soldat de la Lumière de niveau 8 peut créer un rayonnement d'énergie positive infligeant 1d6 points de dégâts par niveau à tous les morts-vivants qui se trouvent dans un rayon de 30 mètres. Les créatures ont le droit d'effectuer un jet de Réflexes (DD 10 + niveau du soldat) afin de réduire les dégâts de moitié.

Anciens soldats de la Lumière

Un soldat de la Lumière qui n'est plus bon ou qui viole les préceptes de sa foi perd toutes les particularités de sa classe, ainsi que ses sorts, et ne peut plus progresser dans cette classe. Il recouvre ses pouvoirs s'il se repent de ses fautes (cf. description du sort *pénitence* dans le *Manuel des Joueurs*).

Sorts de soldat de la Lumière

1er niveau. *Arme magique, bénédiction, bénédiction d'arme, bénédiction de l'eau, bouclier de la foi, détection du Mal, invisibilité pour les morts-vivants, lumière, protection contre le Mal, soins légers.*

2e niveau. *Aide, consécration, lumière du jour, protection d'autrui, restauration partielle, réparation intégrale, soins modérés.*

3e niveau. *Arme magique supérieure, cercle magique contre le Mal, guérison des maladies, lumière brûlante, prière, protection contre l'énergie négative, soins importants.*

4e niveau. *Allié d'outreplan, châtiment divin, épée sainte, protection contre la mort, restauration, soins intensifs.*

Xag-ya

Le xag-ya est une créature du plan de l'énergie positive, qui se présente sous la forme d'un globe brillant translucide d'environ 60 centimètres de diamètre flottant dans les airs. Il en émane une lueur chaude. Six à douze tentacules émergent de la partie basse du globe. La seule autre caractéristique visible est une paire de taches sur la moitié supérieure de la sphère, qui fait penser à des yeux.

Créatures intangibles, les xag-ya ne remarquent même pas les portes, murs et autres meubles, planant silencieusement d'un endroit à l'autre pour accomplir leurs desseins mystérieux. Les xag-ya ne parlent généralement pas, même entre eux. Leurs modes de nutrition et de reproduction restent un mystère.

Xag-ya : FP 4 ; Extérieur de taille M ; DV 5d8+5 ; pv 27 ; Init +3 ; VD vol 6 m (bonne) ; CA 17 (contact 17, pris au dépourvu 14) ; Att +8 corps à corps (2 contacts intangibles, 1d6 plus énergie positive), ou +8 distance (rayon d'énergie positive, 1d8) ; Part intangible, décharge d'énergie positive, renvoi des morts-vivants, explosion ; AL N ; JS Réf +7, Vig +5, Vol +4 ; For –, Dex 17, Con 12, Int 7, Sag 10, Cha 18.

Compétences et dons. Détection +8, Discrétion +10, Fouille +5, Psychologie +8 ; Attaques réflexe, Emprise sur les morts-vivants.

Intangible (Ext). Ne peut être blessé que par les autres créatures intangibles, les armes magiques au moins +1 ou la magie. La créature a 50 % de chances de ne pas être affectée par une attaque d'origine tangible. Peut traverser les objets solides à volonté. Ses attaques ignorent les armures. Se déplace dans un silence total.

Décharge d'énergie positive (Sur). Contact ou rayon d'énergie positive. Les morts-vivants subissent 2d8+5 points de dégâts supplémentaires. Peut également canaliser cette énergie positive vers des créatures vivantes, leur restituant jusqu'à 2d8+5 points de vie. Le xag-ya est capable de contrôler son énergie positive pour ne pas guérir des adversaires vivants (n'infligeant ainsi que les dégâts de base). Ce pouvoir peut être utilisé jusqu'à 5 fois par jour.

Renvoi des morts-vivants (Sur). En emplissant une zone de 18 mètres de rayon d'énergie positive, le xag-ya peut repousser les morts-vivants. Il est capable de les renvoyer comme un prêtre de niveau 5, jusqu'à 5 fois par jour. Par contre, il est incapable de les détruire de cette façon.

Explosion (Sur). Si le xag-ya est réduit à 0 pv, son corps est instantanément détruit dans une explosion d'énergie positive qui inflige 1d8+9 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 6 mètres (Vig, DD 16, 1/2). Si un xag-ya et un xeg-yi s'aperçoivent, ils se ruent l'un sur l'autre aussi vite qu'ils le peuvent. Lorsqu'elles entrent en contact, les deux créatures sont détruites dans une explosion qui inflige 2d8+18 points de dégâts dans un rayon de 9 mètres (Vig, DD 16,1/2).

TOLDOTH

Divinité intermédiaire
Symbole : disque d'onyx
Plan d'origine : plan de l'énergie négative
Alignement : neutre mauvais
Attributions : énergie négative, obscurité, destruction
Adorateur : morts-vivants, mortels neutres et mortels mauvais, monstres
Alignements des prêtres : CM, LM, NM
Domaines : Destruction, Duperie, Force, Guerre, Mal, Mort
Arme de prédilection : hache d'armes



Opposé d'Élishar dans à peu près tous les domaines, Toldoth est une créature sombre composée d'énergie négative. Il apparaît généralement sous la forme d'un ténébreux (de n'importe quelle sorte) ou d'une âme-en-peine. La plupart des fidèles de Toldoth sont des monstres, beaucoup sont des morts-vivants et quelques-uns sont des humanoïdes. Toutefois, il existe de noirs cultes du dieu un peu partout dans les contrées civilisées.

Dogme

Les serviteurs de Toldoth vénèrent les forces de la destruction, de la mort et de la pourriture – toutes les choses qui vident de leur vie et de leur force les corps et les âmes des mortels. Ils cherchent le pouvoir personnel et sont légion à espérer la vie éternelle par le biais des morts-vivants, voyant en Toldoth la source de tous leurs désirs. Dans *La Scotologie*, un livre obscène de prières et de préceptes écrits par la liche Dumekkra, il est dit ce qui suit, que l'on peut voir comme un parfait résumé du credo de Toldoth :

« Cherche les ténèbres et abandonne-toi à elles. Laisse-les te baigner, te vider et te remplir de leur néant. Laisse-les te posséder et tu trouveras le pouvoir dans leur poigne. Tu es doté de la vie qui survit à l'extinction de la vie, l'obscurité qui demeure quand la lumière s'éteint, la flamme noire qui ne cesse de brûler. Et quand elles t'ont consumé, tu ne fais plus qu'un avec elles et tu partages toute leur force. »

Les disciples de Toldoth aiment répandre la maladie, la douleur et les calamités, car ils croient qu'ils augmentent ainsi le pouvoir de Toldoth sur le monde et assurent son succès dans le conflit final qui l'opposera à Élishar. Comme leurs ennemis de la foi du dieu de la Lumière, ils attendent la guerre qui opposera leurs divinités. Ils espèrent voir leur dieu triompher – et être récompensés pour leur contribution dans cette victoire.

Les disciples morts-vivants de Toldoth pensent que toute vie s'éteindra suite à la victoire de leur dieu et qu'ils sont les héritiers légitimes de la terre, pour ainsi dire le prochain stade de l'évolution après la vie mortelle.

Clergé et temples

Les prêtres de Toldoth portent des robes d'un violet sombre ou noires durant leurs viles cérémonies. S'ils ne sont pas eux-mêmes morts-vivants (beaucoup le sont), ils portent des masques ou changent leur apparence au moyen d'illusions afin d'apparaître comme tel. En plus de leurs devoirs rituels, les prêtres sont très occupés à organiser les cultes maléfiques. Ils orientent leurs mignons sur tout un éventail d'actions maléfiques, depuis des enlèvements soigneusement orchestrés et des sacrifices, jusqu'à la violence gratuite. Leur seul but est de faire le Mal. Chaque acte mauvais perpétré dans le monde renforce le pouvoir de Toldoth et ôte de la puissance à Élishar.

Dans les contrées qui ont choisi de suivre la voie de cette divinité – des royaumes maléfiques d'humanoïdes mauvais, par exemple –, ses sombres temples trônent avec ostentation, sans aucun besoin de se cacher. Ils sont construits en pierre noire et souvent enveloppés d'ombres et de ténèbres magiques. Dans les régions où le culte est prohibé, les adorateurs se rencontrent en secret, d'ordinaire dans des caves, des cryptes ou des donjons. Que ce soit dans un temple ou dans un sanctuaire secret, ils se rejoignent à la nuit tombée, dans l'obscurité totale ou quasi totale.

Illus. de D. Cramer

Toldoth

Roublard 20/Guerrier 15
Extérieur de taille M
Rang divin : 15
Dés de vie : 20d8+160 (Extérieur), plus 20d6+160 (Rou), plus 15d10+120 (Gue) (870 pv)
Initiative : +21 (+17 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 89 (+7 Dex, +15 divin, +28 naturelle, +7 armure [*armure de cuir +5 de déplacement furtif, d'ombre et graisseuse*], +12 parade)
Attaques : *rapière +5 maudite* (+74/+69/+64/+59 corps à corps), *dague venimeuse* (+60/+55 corps à corps) ; ou *arbalète légère +5 maudite* accompagnée de *carreaux +5* (+80 distance) ; ou sorts (+59 contact au corps à corps ou +68 contact à distance)
Dégâts : *rapière +5 maudite* (1d6+13/15–20 ; *dague venimeuse* (1d4+5/19–20) ; *arbalète légère +5 maudite* accompagnée de *carreaux +5* (1d8+10/19–20) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, attaque sournoise (+10d6).
Particularités : immunités divines, RD (50/+4), résistance au feu (35), comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 22,5 kilomètres, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, pièges, évasion, esquive instinctive (ne peut pas être pris en tenaille, +4 contre les pièges), RM 47, aura divine (450 mètres, DD 37).
Jets de sauvegarde : Réf +63, Vig +52, Vol +52.
Caractéristiques : For 26, Dex 44, Con 27, Int 26, Sag 27, Cha 35.
Compétences* : Bluff +72, Connaissances (religion) +43, Connaissances (plans) +43, Crochetage +57, Déguisement +72, Déplacement silencieux +88, Désamorçage/sabotage +63, Détection+70, Diplomatie +59, Discrétion +88, Équilibre +73, Escalade +69, Estimation +63, Évasion +68, Fouille +48, Intimidation +78, Perception auditive +70, Psychologie +68, Renseignements +52, Saut +39, Vol à la tire +64,. * Fait toujours 20 aux jets de compétence.
Dons : Ambidextrie, Arme de prédilection (rapière), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexe, Botte secrète (rapière), Combat à deux armes, Combat en aveugle, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Parade de projectiles, Science de l'initiative, Science du combat à deux armes, Science du combat à mains nues, Science du critique (rapière), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Réflexes surhumains, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Tir à bout portant, Vigilance.



Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Absorption de la vie, Altération de la réalité, Attaque sournoise divine, Particularités de mort-vivant, Changement de forme, Contrôle de créatures (morts-vivants), Domaine supplémentaire (Duperie), Domaine supplémentaire (Force), Domaine supplémentaire (Guerre), Frappe dévastatrice, Imposition de malédiction, Inspiration divine (crainte), Maîtrise divine des armures, Modification de forme, Modification de la taille, Protection divine, Roublard divin, Trait divin.

Pouvoirs de domaines. Châtiment, 15 fois/jour (une attaque de corps à corps s'accompagne d'un bonus de +4 à l'attaque et de +15 aux dégâts) ; exploit physique, 15 fois/jour (bonus d'altération de +15 en For pendant 1 round) ; lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; *caresse mortelle*, 15 fois/ jour (lancez 15d6 ; si le total est supérieur ou égal au pv de la cible, celle-ci meurt).

Pouvoirs magiques. Toldoth use de ces pouvoirs au niveau 25, à l'exception des sorts du Mal, qu'il lance au niveau 26. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 37 + niveau du sort. *Animation des morts, antidétection, arme magique, arme spirituelle, arrêt du temps, aura maudite, barrière de lames, blasphème, blessure critique, blessure légère, changement d'apparence, cercle de douleur, cercle magique contre le Bien, colonne de feu, confusion, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Mal uniquement), *contagion, création de mort-vivant, création de mort-vivant dominant, désintégration, destruction, double illusoire, écran, endurance aux énergies destructives, exécution, force du colosse, force de taureau, fracassement, frayeur, immunité contre les sorts, implosion, invisibilité, leurre, main broyeuse de Bigby, métamorphose universelle, mise à mal, mise à mort, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir étourdissant, mot de pouvoir mortel, panoplie magique, peau de pierre, plainte d'outre-tombe, poigne de Bigby, poing de Bigby, profanation, protection contre la mort, protection contre le Bien, puissance divine, rejet du Bien, ténèbres maudites, tremblement de terre.*

Illus. de J. Easley

Autres pouvoirs divins

En qualité de divinité intermédiaire, Toldoth fait automatiquement 20 aux jets de caractéristique, de compétence et de niveau de lanceur de sorts. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, il est immortel.

Perceptions. Toldoth voit, entend, touche et sent dans un rayon de 22,5 kilomètres. En entreprenant une action simple, il est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 22,5 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à dix endroits à la fois. Il est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 15 heures au maximum.

Perception des attributions. Toldoth ressent tout acte de violence, de haine ou absorption d'énergie au moment où se déroule l'événement, puis quinze semaines par la suite.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Toldoth peut utiliser Bluff, Déguisement ou Intimidation, mais seulement si le

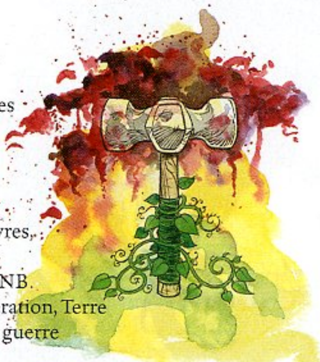
DD du jet est inférieur ou égal à 25. Il peut ainsi réaliser jusqu'à 10 actions libres telles que celles-ci round.

Création d'objets magiques. Toldoth est à même de créer des armes maudites et de transformer n'importe quelle arme de maître ou arme magique en arme maudite (sauf les armes saintes). Il peut créer n'importe quel type d'objet magique (mais pas un artefact) exploitant l'énergie négative ou les effets de mort, tant que le prix de vente de l'objet ne dépasse pas 200 000 po.

DENNARI

Le culte de Dennari est un mystère créé conformément aux règles présentées dans le Chapitre 1. Contrairement aux autres cultes présentés dans cet ouvrage (cf. parties consacrées à Déméter, Dionysos et Thot), la religion de Dennari n'est pas associée à un panthéon. Son culte peut donc être facilement ajouté à une campagne existante.

DENNARI



Déesse mineure
Plan d'origine : plan Matériel
Symbole : marteau de guerre avec des feuilles jaillissant de son manche
Alignement : chaotique bon
Attributions : terre, libération, souffrance
Adorateur : nains, opprimés et pauvres, fermiers et paysans
Alignements des prêtres : CB, LB, NB.
Domaines : Bien, Chaos, Flore, Libération, Terre
Arme de prédilection : marteau de guerre

Illus. de W. Reynolds & D. Cramer

Dennari est une divinité tellurienne d'origine naine, mais elle connaît une popularité surprenante parmi les gens du peuple et les opprimés de nombreuses races. À l'instar des autres déesses associées à la terre, Dennari incarne l'agriculture et la fertilité, mais ces aspects ne sont pas aussi importants que son association à la terre elle-même et à ses fruits. Sa foi n'est pas en relation avec le cycle de l'agriculture ; elle est devenue le symbole de la force auprès des peuples opprimés.

Dennari ressemble à une naine musculeuse et aux formes généreuses. Les nains la dépeignent parfois avec une longue barbe, dans laquelle poussent des plantes comme s'il s'agissait de terre. Ses adeptes non-nains la représentent sans barbe.

Dogme

Les mythes de Dennari font d'elle une mère éternellement souffrante et généreuse, torturée par ses nombreux enfants, mais également toute-puissante et finalement victorieuse de ses tourments. Elle est perçue comme un appui pour les gens qui sont dans le besoin et comme une puissante force de libération.

Clergé et temples

La religion de Dennari s'intéresse de près aux souffrances des opprimés. Ses prêtres croient que leur foi peut donner un sens aux épreuves de ces gens et de tous ceux qui gémissent sous le poids de lourds fardeaux.

Les gouvernements répressifs n'apprécient généralement pas le culte de Dennari. Ils persécutent souvent ses prêtres et ses adeptes, qui tiennent des rencontres secrètes dans des cavernes et des demeures privées.

Dennari

Prêtre 20
Extérieur de taille M
Rang divin : 10
Dés de vie : 20d8+400 (Extérieur), plus 20d8+400 (Prê) (1 120 pv)
Initiative : +7 (+7 Dex)
Vitesse de déplacement : 18 m, creusement 18 m
CA : 56 (+7 Dex, +10 divin, +23 naturelle, +6 parade)
Attaques : attaque à mains nues (+51/+46/+41/+36 corps à corps) ; ou sort (+51 contact au corps à corps ou +47 contact à distance)
Dégâts : attaque à mains nues (1d3+11) ; ou selon sort
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs de domaines, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants 9 fois/jour.
Particularités : caractéristiques raciales des nains, immunités divines, RD (45/+4), résistance au feu (30), incantation de sorts divins spontanée, comprendre, parler et lire toutes les langues et parler directement à tous les êtres situés dans un rayon de 15 kilomètres, communication distante, fief divin, *téléportation sans erreur* à volonté, *changement de plan* à volonté, RM 42, aura divine (300 mètres, DD 26).
Jets de sauvegarde : Réf +39, Vig +54, Vol +41.
Caractéristiques : For 33, Dex 25, Con 50, Int 25, Sag 29, Cha 23.
Compétences : Artisanat (maçonnerie) +59, Artisanat (travail du métal) +59, Concentration +70, Connaissances (nature) +37, Connaissances (religion) +57, Connaissance des sorts +37, Détection +39, Diplomatie +60, Empathie avec les animaux +36, Escalade +41, Fouille +37, Perception auditive +49, Premiers secours +59, Psychologie +49, Renseignements +36, Sens de l'orientation +39.



Dons : Attaque en puissance, Contact magique à distance, Enchaînement, Endurance, Extension d'effet, Incantation rapide, Incantation statique, Quintessence des sorts, Science du combat à mains nues, Science de la lutte, Sort consacré, Uppercut, Vigueur surhumaine.

Caractéristiques raciales des nains. Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes ; bonus de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et pouvoirs magiques ; bonus de +2 aux jets de Vigueur contre le poison ; bonus d'esquive de +4 contre les géants ; vision dans le noir ; connaissance de la pierre (bonus racial de +2 aux jets de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle, donne droit à un jet de Fouille pour remarquer l'endroit travaillé quand il passe à moins de 3 m et, à l'instar des roublards, peut utiliser cette compétence pour détecter les pièges liés à la roche) ; profondeur innée ; bonus racial de +2 aux jets d'Estimation et d'Artisanat ou de Profession liés à la pierre ou aux métaux.

Immunités divines. Affaiblissement temporaire de caractéristique, diminution permanente de caractéristique, acide, froid, effets de mort, maladies, désintégration, électricité, absorption d'énergie, effets mentaux, paralysie, poison, *sommeil*, étourdissement, transmutation, emprisonnement, bannissement.

Pouvoirs divins saillants. Altération de la réalité, Bénédiction divine (Constitution), Domaine supplémentaire (Chaos), Domaine supplémentaire (Libération), Don de la vie, Empire végétal, Guérison accélérée divine, Inspiration divine (espoir), Maîtrise divine de la Terre, Protection divine, Protection divine de zone, Vision divine.

Pouvoirs de domaine. Lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; intimidation ou contrôle des créatures végétales, 10 fois/jour ; bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets d'enchantement ; renvoi ou destruction des créatures de l'air, ou intimidation ou contrôle des créatures de la terre, 10 fois/jour.

Pouvoirs magiques. Dennari use de ces pouvoirs au niveau 20, à l'exception des sorts du Bien et du Chaos, qu'elle lance au niveau 21. Le DD des jets de sauvegarde est égale à 26 + niveau du sort. *Aide, animation d'objets, annulation d'enchantement, aura sacrée, bâton sylvanien, barrière de lames, cercle magique contre la Loi, cercle magique contre le Mal, châtiment sacré, convocation de monstres IX* (en qualité de sort du Bien ou du Chaos uniquement)*, contrôle des plantes, corps de fer, croissance végétale, délivrance de la paralysie, délivrance des malédictions, dissipation suprême, éloignement du bois, empire végétal, enchevêtrement, esprit impénétrable, façonnage de la pierre, fracassement, le grand tertre, liberté de mouvement, manteau du Chaos, marteau du Chaos, mur de pierre, mur d'épines, nuée d'élémentaires* (en qualité de sort de terre uniquement)*, parole du Chaos, parole sacrée, peau d'écorce, peau de pierre, pierres acérées, pierre magique, protection contre la Loi, protection contre le Mal, refuge, ramollissement de la terre et de la pierre, regain d'assurance, rejet de la Loi, rejet du Mal, rupture d'entraves, tremblement de terre.*

Sorts de prêtre. (6/9/8/8/8/8/6/6/6/6 ; DD de base égal à 19 + niveau du sort).

Autres pouvoirs divins

En qualité de déesse mineure, Dennari peut faire 10 aux jets de caractéristique, de compétence, de niveau de lanceur de sorts et de renvoi des morts-vivants. En ce qui concerne ses jets d'attaque et de sauvegarde, tout résultat de 1 est traité normalement et n'est pas un échec automatique. Enfin, elle est immortelle.

Perceptions. Dennari voit (en usant de vision normale ou de vision dans le noir), entend, touche et sent dans un rayon de 15 kilomètres. En entreprenant une action simple, elle est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans un rayon de 15 kilomètres de ses adorateurs, sites ou objets sacrés et lieux où l'on a prononcé son nom (voire l'un de ses titres) dans l'heure passée. Ses sens peuvent s'appliquer jusqu'à cinq endroits à la fois. Elle est capable d'enrayer le pouvoir de perception des dieux dont le rang n'est pas supérieur au sien, en deux lieux éloignés pendant 10 heures au maximum.

Perception des attributions. Dennari ressent les souffrances de tout groupe de plus de cinq cents personnes.

Actions automatiques. En entreprenant une action libre, Dennari peut utiliser Artisanat (maçonnerie), Artisanat (travail du métal), Diplomatie, Empathie avec les animaux, Psychologie ou Renseignements, mais seulement si le DD est inférieur ou égal à 20. Elle peut ainsi réaliser jusqu'à 5 actions libres telles que celles-ci par round.

Création d'objets magiques. Dennari est à même de créer n'importe quel type d'objet magique ayant un rapport avec la terre, les nains, la protection ou l'endurance, comme des *bracelets de Constitution*, une *ceinture des nains*, des *bracelets d'armure*, une armure magique ou un *sceptre de détection des métaux et minéraux*, tant que le prix de vente de l'objet ne dépasse pas 200 000 po.

Appendice 1 : domaines et sorts

Certains des domaines présentés dans cette section – Communauté, Création, Gloire et Folie – apparurent pour la première fois dans le supplément *Les Gardiens de la Foi* en qualité de domaines de prestige. Ils sont de nouveau décrits ci-dessous en tant que domaines normaux pour certains des dieux qui figurent dans cet ouvrage.

Les sorts marqués d'un astérisque sont détaillés dans la partie qui suit.

DOMAINE DE L'AIR

Dieux : (D&D) Bahamut, Obad-Haï ; (olympiens) Zeus ; (pharaoniques) Osiris, Seth ; (asgardiens) Odin, Freyr, Freyja, Frigg, Njörd ; (autres) Taïa (aspect créateur).

Ce domaine est décrit dans le *Manuel des Joueurs.*

DOMAINE DU BIEN

Dieux : (D&D) Bahamut, Corellon Larethian, Ehlonna, Garl Brilledor, Héronéus, Kord, Moradin, Pélor, Yondalla ; (olympiens) Zeus, Apollon, Artémis, Athéna, Héraclès, Hermès, Hestia, l'Académie ; (pharaoniques) Rê-Horakhty, Hathor, Isis, Nephtys, Osiris ; (asgardiens) Odin, Balder, Freyr, Freyja, Heimdall, Njörd, Sif, Thor ; (autres) Taïa (aspect créateur), Élishar, Dennari.

Ce domaine est décrit dans le *Manuel des Joueurs.*

DOMAINE DE LA CHANCE

Dieux : (D&D) Bahamut, Fharlanghn, Kord, Kurtulmak, Olidammara ; (olympiens) Héraclès, Hermès, Tyché ; (pharaoniques) Bès ; (asgardiens) Hermod ; (autres) Taïa (aspect créateur), Élishar.

Ce domaine est décrit dans le *Manuel des Joueurs.*

DOMAINE DU CHAOS

Dieux : (D&D) Corellon Larethian, Érythnul, Gruumsh, Kord, Lolth, Olidammara ; (olympiens) Zeus, Aphrodite, Arès, Dionysos, Héraclès, Hermès, Pan, Poséidon ; (pharaoniques) Bastet, Nephtys, Seth ; (asgardiens) Hermod, Loki, Odur, Sif, Thor, Thrym, Ull ; (autres) Taïa (les deux aspects), Dennari.

Ce domaine est décrit dans le *Manuel des Joueurs.*

DOMAINE DU CHARME

Dieux : (olympiens) Aphrodite ; (asgardiens) Freyja.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut augmenter son Charisme de 4 points. L'utilisation de ce pouvoir correspond à une action libre et l'augmentation du Charisme dure 1 minute.

Sorts du domaine du Charme

1 *Charme-personne*
2 *Apaisement des émotions*
3 *Suggestion*
4 *Émotion*
5 *Charme-monstre*
6 *Quête*
7 *Aliénation mentale*
8 *Exigence*
9 *Domination universelle*

DOMAINE DU CLIMAT

Dieux : (olympiens) Zeus ; (asgardiens) Thor.

Pouvoir accordé : le personnage gagne les compétences Sens de l'orientation et Sens de la nature. Il s'agit désormais de compétences de classe.

Sorts du domaine du Climat

1 *Brume de dissimulation*
2 *Nappe de brouillard*
3 *Appel de la foudre*
4 *Tempête de neige*
5 *Tempête de grêle*
6 *Contrôle des vents*
7 *Contrôle du climat*
8 *Cyclone*
9 *Tempête vengeresse*

DOMAINE DE LA COMMUNAUTÉ

Dieux : (olympiens) Athéna, Héphaïstos, Héra, Hestia ; (pharaoniques) Hathor ; (asgardiens) Frigg.
Pouvoirs accordés : une fois par jour, le personnage peut utiliser *apaisement des émotions* en guise de pouvoir magique. Il bénéficie également d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets de Diplomatie.

Sorts du domaine de la Communauté

1 *Bénédiction*
2 *Protection d'autrui*
3 *Prière*
4 *Rapport*
5 *Lien télépathique de Rary*
6 *Festin des héros*
7 *Refuge*
8 *Guérison suprême de groupe*
9 *Miracle*

DOMAINE DE LA CONNAISSANCE

Dieux : (D&D) Boccob, Vecna ; (olympiens) Apollon, Athéna, Hécate ; (pharaoniques) Ptah, Thot ; (asgardiens) Odin, Forsete ; (autres) Taïa (aspect créateur), Élishar.
Ce domaine est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

DOMAINE DE LA CRÉATION

Dieux : (olympiens) Hécate ; (pharaoniques) Ptah.
Pouvoirs accordés : le personnage lance les sorts d'invocation (création) avec un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts. Les personnages ayant choisi les domaines de la Création et de l'Habileté lancent les sorts d'invocation (création) avec un bonus de +3 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine de la Création

1 *Création d'eau*
2 *Image imparfaite*
3 *Création de nourriture et d'eau*
4 *Création mineure*
5 *Création majeure*
6 *Festin des héros*
7 *Image permanente*
8 *Création véritable**
9 *Genèse**

DOMAINE DE LA DESTRUCTION

Dieux : (D&D) Saint Cuthbert, Hextor, Lolth, Tiamat ; (olympiens) Arès, Dionysos ; (pharaoniques) Bastet, Seth ; (asgardiens) Aegir, Hel, Loki, Skadi ; (autres) Taïa (aspect destructeur), Toldoth.
Ce domaine est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

DOMAINE DE LA DUPERIE

Dieux : (D&D) Boccob, Érythnul, Garl Brilledor, Kurtulmak, Lolth, Olidammara, Nérull, Tiamat ; (olympiens) Héra, Hermès ; (pharaoniques) Bès ; (asgardiens) Odin, Loki ; (autres) Taïa (aspect destructeur), Toldoth.
Ce domaine est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

DOMAINE DE L'EAU

Dieux : (D&D) Obad-Haï ; (olympiens) Poséidon ; (pharaoniques) Isis, Sebek ; (asgardiens) Aegir, Njörd ; (autres) Taïa (aspect destructeur).
Ce domaine est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

DOMAINE DE LA FAUNE

Dieux : (D&D) Ehlonna, Obad-Haï ; (olympiens) Artémis, Pan ; (pharaoniques) Sebek ; (asgardien) Frigg.
Ce domaine est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

DOMAINE DU FEU

Dieux : (D&D) Obad-Haï ; (olympiens) Héphaïstos ; (pharaoniques) Apep ; (asgardiens) Surt ; (autres) Taïa (aspect destructeur).
Ce domaine est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

DOMAINE DE LA FLORE

Dieux : (D&D) Ehlonna, Obad-Haï ; (olympiens) Artémis, Déméter, Pan ; (pharaoniques) Osiris ; (asgardiens) Freyr ; (autres) Dennari.
Ce domaine est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

DOMAINE DE LA FOLIE

Dieux : (olympiens) Dyonisos.
Pouvoir accordé : le personnage acquiert une valeur d'Aliénation égale à la moitié de son niveau (le niveau de prêtre doit être ajouté aux niveaux de classe de prestige, le cas échéant). En ce qui concerne les sorts (détermination des sorts en bonus et du DD des sorts), la valeur de Sagesse doit être ajoutée à la valeur d'Aliénation. Pour toutes les autres situations, comme les jets de compétence ou de sauvegarde, soustrayez la valeur d'Aliénation à la Sagesse et utilisez le total à la place de la Sagesse. Cela signifie qu'il est très difficile de résister aux sorts du personnage, mais que ce dernier n'est guère attentif au monde qui l'entoure et se comporte de façon imprudente, voire fantasque.

Une fois par jour, le personnage peut voir et agir avec la lucidité de la véritable folie. La valeur d'Aliénation devient alors un bonus dans le cadre d'un unique jet relevant de la Sagesse, comme un jet de Perception auditive ou de Volonté. L'utilisation de ce pouvoir doit être déclarée avant que le jet ne soit effectué.

Sorts du domaine de la Folie

1 *Action aléatoire*
2 *Contact aliénant**
3 *Rage**
4 *Confusion*
5 *Rayons d'ensorcellement**
6 *Assassin imaginaire*
7 *Aliénation mentale*
8 *Hurlement aliénant**
9 *Ennemi subconscient*

DOMAINE DE LA FORCE

Dieux : (D&D) Gruumsh, Kord, Pélor, Saint Cuthbert ; (olympiens) Zeus, Héraclès ; (pharaoniques) Bastet, Seth ; (asgardiens) Aegir, Forsete, Skadi, Surt, Thor, Thrym ; (autres) Taïa (aspect destructeur), Toldoth.
Ce domaine est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

DOMAINE DE LA GLOIRE

Dieux : (pharaoniques) Re-Horakhty.
Pouvoir accordé : renvoi des morts-vivants avec un bonus de +2 au jet de renvoi et un bonus de +1d6 au jet d'efficacité.

Sorts du domaine de la Gloire

1 *Destruction de mort-vivant*
2 *Bénédiction d'arme*
3 *Lumière brûlante*
4 *Châtiment sacré*
5 *Épée sainte*
6 *Rayon de gloire**
7 *Rayon de soleil*
8 *Couronne de gloire**
9 *Portail*

DOMAINE DE LA GUÉRISON

Dieux : (D&D) Pélor ; (olympiens) Apollon ; (pharaoniques) Imhotep ; (asgardiens) Balder ; (autres) Taïa (aspect créateur), Élishar.
Ce domaine est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

DOMAINE DE LA GUERRE

Dieux : (D&D) Corellon Larethian, Érythnul, Gruumsh, Héronéus, Hextor ; (olympiens) Arès, Athéna, Nika ; (pharaoniques) Rê-Horakhty, Bastet ; (asgardiens) Odin, Heimdall, Sif, Surt, Thor, Thrym, Tyr ; (autres) Taïa (aspect destructeur), Toldoth.

Ce domaine est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

DOMAINE DE L'HABILETÉ

Dieux : (olympiens) Athéna, Héphaïstos ; (pharaoniques) Imhotep

Pouvoirs accordés : bonus de +4 aux jets d'Artisanat. Le personnage lance les sorts d'invocation (création) avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts. Les personnages ayant choisi les domaines de la Création et de l'Habileté lancent les sorts d'invocation (création) avec un bonus de +3 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine de l'Habileté

1 *Corde animée*
2 *Façonnage du bois*
3 *Façonnage de la pierre*
4 *Création mineure*
5 *Fabrication*
6 *Création majeure*
7 *Durcissement**
8 *Création véritable**
9 *Sphère prismatique*

DOMAINE DE LA LIBÉRATION

Dieux : (autres) Dennari.

Pouvoir accordé : le personnage bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets d'enchantement.

Sorts du domaine de la Libération

1 *Regain d'assurance*
2 *Délivrance de la paralysie*
3 *Délivrance des malédictions*
4 *Liberté de mouvement*
5 *Annulation d'enchantement*
6 *Dissipation suprême*
7 *Refuge*
8 *Esprit impénétrable*
9 *Rupture d'entraves*

DOMAINE DE LA LOI

Dieux : (D&D) Héronéus, Hextor, Kurtulmak, Moradin, Saint Cuthbert, Tiamat, Wy-Djaz, Yondalla ; (olympiens) Athéna, Nika ; (pharaoniques) Rê-Horakhty, Anubis, Osiris, Ptah, Sebek ; (asgardiens) Heimdall, Surt, Tyr ; (autres) Taïa (les deux aspects).

Ce domaine est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

DOMAINE DE LA MAGIE

Dieux : (D&D) Boccob, Vecna, Wy-Djaz ; (olympiens) Apollon, Hécate ; (pharaoniques) Anubis, Isis, Thot ; (asgardiens) Odin, Freyja ; (autres) Taïa (aspect créateur).

Ce domaine est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

DOMAINE DU MAL

Dieux : (D&D) Érythnul, Gruumsh, Hextor, Kurtulmak, Lolth, Nérull, Tiamat, Vecna ; (olympiens) Arès, Hécate ; (pharaoniques) Apep, Seth, Sebek ; (asgardiens) Aegir, Loki, Surt, Thrym ; (autres) Taïa (aspect destructeur), Toldoth.

Ce domaine est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

DOMAINE DE LA MORT

Dieux : (D&D) Nérull, Wy-Djaz ; (olympiens) Hadès ; (asgardiens) Aegir, Hel ; (autres) Taïa (aspect destructeur), Toldoth.

Ce domaine est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

DOMAINE DE LA NOBLESSE

Dieux : (olympiens) Zeus, Héra, Nika ; (pharaoniques) Rê-Horakhty.

Pouvoir accordé : le personnage bénéficie du pouvoir magique de galvaniser ses alliés, leur conférant un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde, d'attaque, de caractéristique, de compétence et de dégâts avec une arme. Ces alliés doivent être capables de l'entendre parler durant 1 round. L'utilisation de ce pouvoir est une action simple. Il dure un nombre de rounds égal au bonus de Charisme du personnage et peut être employé une fois par jour.

Sorts du domaine de la Noblesse

1 *Faveur divine*
2 *Discours captivant*
3 *Panoplie magique*
4 *Détection du mensonge*
5 *Injonction suprême*
6 *Quête*
7 *Champ de force*
8 *Exigence*
9 *Tempête vengeresse*

DOMAINE DE L'OBSCURITÉ

Dieux : (pharaoniques) Seth.

Pouvoir accordé : le personnage gagne le don Combat en aveugle.

Sorts du domaine de l'Obscurité

1 *Brume de dissimulation*
2 *Cécité*
3 *Lueur noire**
4 *Armure des ténèbres**
5 *Convocation de monstres V* (convocation de 1d3 ombres uniquement)
6 *Œil indiscret*
7 *Cauchemar*
8 *Mot de pouvoir aveuglant*
9 *Mot de pouvoir mortel*

DOMAINE DE LA PROTECTION

Dieux : (D&D) Bahamut, Corellon Larethian, Fharlanghn, Garl Brilledor, Moradin, Saint Cuthbert, Yondalla ; (olympiens) Déméter, Héra, Hestia, Tyché ; (pharaoniques) Bastet, Bès, Isis, Nephtys ; (asgardiens) Forsete, Thor, Tyr, Ull ; (autres) Taïa (aspect créateur), Élishar.

Ce domaine est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

DOMAINE DU REPOS ÉTERNEL

Le domaine du Repos éternel est semblable au domaine de la Mort décrit dans le *Manuel des Joueurs*. Il est cependant accordé par des dieux bons dont les prêtres ne peuvent lancer de sorts mauvais.

Dieux : (pharaoniques) Anubis, Nephtys, Osiris.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage a le droit d'utiliser le pouvoir magique de *caresse mortelle*, qui peut provoquer une mort instantanée. Pour cela, le prêtre doit réussir une attaque de contact au corps à corps sur une créature vivante (conformément aux règles régissant ce type d'attaque). Si la créature est touchée, jetez 1d6 par niveau de prêtre. Si le total obtenu atteint ou dépasse le nombre de points de vie de la créature, cette dernière meurt.

Sorts du domaine du Repos éternel

1 *Perception de la mort*
2 *Préservation des morts*
3 *Communication avec les morts*
4 *Protection contre la mort*
5 *Exécution*
6 *Mort des morts-vivants**
7 *Destruction*
8 *Protection surnaturelle*
9 *Plainte d'outre-tombe*

DOMAINE DES REPTILES

Dieux : (pharaoniques) Apep.

Pouvoir accordé : le personnage peut intimider ou contrôler les serpents et les créatures reptiliennes tout comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Ce pouvoir peut être utilisé un nombre de fois par jour égal à 3 + modificateur de Charisme du personnage.

Sorts du domaine des Reptiles

1 *Morsure magique*
2 *Hypnose des animaux*†
3 *Morsure magique aggravée*
4 *Empoisonnement*
5 *Croissance animale*†
6 *Mauvais œil*
7 *Mort rampante* (composée de minuscules serpents)
8 *Métamorphose animale*†
9 *Changement de forme*
† Affecte les créatures ophidiennes et reptiliennes uniquement.

DOMAINE DES RUNES

Dieux : (pharaoniques) Thot.
Pouvoir accordé : le personnage gagne le don Écriture de parchemins.

Sorts du domaine des Runes

1 *Effacement*
2 *Page secrète*
3 *Glyphe de garde*
4 *Runes explosives*
5 *Contrat*
6 *Glyphe de garde divin*
7 *Invocation instantanée de Drawmij*
8 *Symbole*
9 *Cercle de téléportation*

DOMAINE DU SOLEIL

Dieux : (D&D) Ehlonna, Pélor ; (olympiens) Apollon, Artémis ; (pharaoniques) Rê-Horakhty ; (asgardiens) Freyr, Odur ; (autres) Taïa (aspect créateur), Élishar.

Ce domaine est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

DOMAINE DE LA TERRE

Dieux : (D&D) Moradin, Obad-Haï ; (olympiens) Déméter, Hadès, Héphaïstos, Poséidon ; (pharaoniques) Osiris ; (asgardiens) Skadi, Thrym ; (autres) Taïa (aspect créateur), Dennari.

Ce domaine est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

DOMAINE DU VOYAGE

Dieux : (D&D) Fharlanghn ; (olympiens) Hermès, Tyché ; (pharaoniques) Ptah ; (asgardiens) Odin, Hermod, Ull ; (autres) Taïa (aspect créateur).

Ce domaine est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

NOUVEAUX SORTS

ARMURE DES TÉNÈBRES

Abjuration [obscurité]
Niveau : Obscurité 4
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sort enveloppe la créature protégée d'ombres évanescentes. Si le prêtre le désire, ces ombres peuvent dissimuler les traits du porteur. Dans tous les cas, ce dernier bénéficie d'un bonus de parade de +3 à la classe d'armure, +1 par tranche de quatre niveaux du lanceur de sorts (bonus maximum de +8). Le sujet voit au travers de l'armure comme si elle n'existait pas et profite également de la vision dans le noir (portée de 18 mètres). Enfin, le sujet bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets sacrés, du Bien ou de la lumière.

Les morts-vivants affectés par l'*armure des ténèbres* bénéficient également du pouvoir de résistance au renvoi des morts-vivants (+4).

CONTACT ALIÉNANT

Enchantement [mental]
Niveau : Folie 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

En réussissant une attaque de contact, le personnage frappe la créature d'hébétement. En effet, si le jet de Volonté de celle-ci échoue, elle est hébétée pendant 1 round par niveau du lanceur de sorts. La créature n'est cependant pas étourdie (ses adversaires ne bénéficient donc d'aucun avantage), mais elle est incapable de bouger, de lancer des sorts, de faire appel à des pouvoirs mentaux, etc.

COURONNE DE GLOIRE

Évocation
Niveau : Gloire 8
Composantes : V, G, M, FD
Temps d'incantation : 1 round complet
Portée : personnelle
Zone d'effet : une émanation de 36 m centrée sur le lanceur
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le personnage est investi d'une aura d'autorité céleste, inspirant un respect mêlé de crainte à toutes les créatures inférieures qui contemplent son écrasante perfection et sa vertu. La valeur de Charisme du personnage est augmentée d'un bonus d'altération de +4 pendant toute la durée du sort.

Toutes les créatures ayant moins de 8 DV ou niveaux cessent sur-le-champ leurs activités et restent subjuguées par le lanceur de sorts. Si l'une de ces créatures désire entreprendre une action hostile à l'encontre du personnage, il lui faut d'abord réussir un jet de Volonté. En cas d'échec, la créature reste subjuguée (comme par un sort de *discours captivant*) pendant toute la durée du sort et ce tant qu'elle demeure dans sa zone d'effet (qu'elle ne cherchera d'ailleurs pas à quitter). Les créatures dotées de 8 DV ou niveaux prêtent vraisemblablement attention au personnage, mais elles ne sont pas affectées par ce sort.

Lorsque le personnage prend la parole, tous ceux qui l'écoutent saisissent le sens de ses propos grâce à une forme de télépathie, même s'ils ne parlent pas sa langue. Pendant toute la durée du sort, le personnage peut formuler jusqu'à trois suggestions affectant les créatures ayant moins de 8 DV situées à portée, comme s'il utilisait le sort *suggestion de groupe* (Volonté, annule). Les créatures dotées de 8 DV ou plus ne sont pas affectées par ce pouvoir.

Composante matérielle : une opale valant au moins 200 po.

CRÉATION VÉRITABLE

Invocation (création)
Niveau : Création 8
Composantes : V, G, M, PX
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 0 m
Effet : objet non magique de matière inerte équivalent à un cube de 30 cm de côté/niveau
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage crée un objet non magique composé de n'importe quelle matière inerte. Les objets ainsi créés sont réels et ne peuvent être dissipés par la magie. Le volume de l'objet créé ne peut excéder celui d'un cube de 30 cm de côté par niveau du lanceur de sorts. Pour réaliser un objet complexe, il faut réussir un jet de compétence approprié, comme Artisanat (fabrication d'arcs) pour créer une flèche

bien droite ou Artisanat (taille des pierres précieuses) pour une pierre convenablement taillée.

Contrairement aux objets obtenus grâce aux sorts de niveau inférieur *création mineure* et *création majeure*, les objets créés par le biais de *création véritable* peuvent être employés comme composantes matérielles.

Composante matérielle : un petit morceau de matière correspondant à celui que l'on souhaite créer (un bout de bois pour une flèche, un fragment de pierre pour une gemme taillée, etc.).

Coût en PX : la valeur de l'objet en pièces d'or est égale au coût en PX pour le personnage, avec un minimum de 1 PX (reportez-vous au *Manuel des Joueurs* pour le prix des objets).

DURCISSEMENT

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 6, Habileté 7
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : un objet dont le volume ne dépasse pas 0,25 m³/niveau (cf. description)
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort accroît la solidité des matériaux (cf. Table 8–12 : solidité et points de résistance des matières, page 136 du *Manuel des Joueurs*). Il devient difficile de déchirer du papier, de briser du verre, de couper du bois, etc. Pour chaque tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts, ajoutez 1 point de solidité au matériau visé par le sort. Toutefois, cette augmentation de solidité n'améliore que la résistance aux dégâts du matériau en question, le durcissement n'affecte rien d'autre. Par exemple, une épée longue (considérez l'acier comme du fer, solidité de base égale à 10) affectée par un sort de *durcissement* lancé par un magicien de niveau 12 affichera désormais une solidité de 16 dès lors qu'il s'agira d'ignorer les dégâts infligés par un individu possédant le don Destruction d'arme. Les points de résistance, modificateurs d'attaque et de dégâts, et autres facteurs de l'épée ne sont pas affectés. En outre, le sort de *durcissement* n'affecte en rien la résistance de l'objet aux autres formes de transformation. La glace n'en fond pas moins, le papier et le bois brûlent toujours, la roche se transforme en boue si l'on use du sort adéquat, etc.

Durcissement affecte jusqu'à 0,25 m³ (un cube de 65 cm d'arête) par niveau de lanceur de sorts. Si on le lance sur du métal ou du minerai, le volume affecté est divisé par dix (soit un cube de 30 cm d'arête par niveau).

GENÈSE

Invocation (création)
Niveau : Création 9
Composantes : V, G, M, PX
Temps d'incantation : 1 semaine (8 heures/jour)
Portée : 54 m
Zone d'effet : un demi-plan dans le plan Éthéré centré sur le personnage
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage crée un demi-plan fini et immobile dont l'accès est limité. Cette création est un plan mineur de taille très modeste. On ne peut lancer ce sort que dans le plan Éthéré. Lors de son incantation, une fluctuation de la densité ambiante précipite la formation d'un demi-plan. Dans un premier temps, le rayon de ce demi-plan augmente, grâce à l'absorption des vapeurs éthérées, de la protomatière et des ectoplasmes astraux des environs, à une vitesse de 30 cm par jour jusqu'à atteindre un rayon maximum de 54 m.

Lors de la première incantation du sort, le joueur définit la composition du demi-plan en fonction de ses désirs. Le personnage établit donc l'atmosphère, l'eau, la température et la structure générale du milieu. Cependant, ce sort ne permet pas de créer la vie (comme de la végétation par exemple) ou des constructions (bâtiments, routes, puits, donjons). Il faut pour cela trouver un autre moyen. Une fois la taille maximale atteinte, il est possible d'accroître les dimensions du demi-plan en lançant plusieurs autres sorts de *genèse* (encore faut-il que le PJ se trouve toujours dans le plan). Dans ce cas, le rayon du demi-plan augmente de 18 mètres par incantation supplémentaire. Si le personnage se situe à l'extérieur, la nouvelle incantation crée une bulle distincte qui ne touche ni ne chevauche un demi-plan déjà existant.

Coût en PX : 5 000 PX.

(Note : cette version du sort de *genèse* remplace la précédente description publiée dans *Les Gardiens de la Foi*.)

HURLEMENT ALIÉNANT

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 8, Folie 8
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature vivante touchée
Durée : 1d4+1 rounds
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le sujet ne peut s'empêcher de crier, de bégayer et de s'agiter comme un dément. Le sort empêche la victime d'entreprendre quoi que ce soit (si ce n'est courir en jappant), pénalise sa classe d'armure de –4 et interdit l'utilisation d'un bouclier. En outre, le sujet manque automatiquement ses jets de Réflexes, sauf s'il obtient un résultat de 20 au jet de dé.

LUEUR NOIRE

Évocation [obscurité]
Niveau : Obscurité 3, Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : une émanation de 6 m de rayon centrée sur une créature, un objet ou un point dans l'espace
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule ou aucun (objet)
Résistance à la magie : oui ou non (objet)

Le personnage crée une zone d'obscurité totale. Cette obscurité est impénétrable pour une vision normale ou une vision dans le noir, mais le personnage voit normalement au sein de la zone. Par contre, les créatures situées à l'extérieur de celle-ci, le personnage y compris, sont incapables de voir au travers.

Il est possible de lancer le sort sur un point de l'espace, mais l'effet est alors stationnaire, à moins que le personnage ne l'ait lancé sur un objet mobile. On peut également le lancer sur une créature. Dans ce cas, son effet est centré sur la créature et la chape de ténèbres suit ses déplacements. Les objets non tenus et les points de l'espace n'ont pas de jet de sauvegarde et ne bénéficient d'aucune résistance à la magie.

Lueur noire contre ou dissipe tout sort de lumière d'un niveau égal ou inférieur, comme *lumière du jour* par exemple. Le sort de prêtre de niveau 3 *lumière du jour* contre ou dissipe *lueur noire*.

Composantes matérielles : un morceau de charbon et un œil séché d'une créature au choix.

MORT DES MORTS-VIVANTS

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 6, Prê 6, Repos éternel 6
Composantes : V, G, M, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : plusieurs morts-vivants dans un rayonnement de 30 m de diamètre
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort anéantit les forces animant les morts-vivants, tuant ces derniers sur le coup. Il détruit 1d4 DV de morts-vivants par niveau du lanceur

de sorts (maximum 20d4). Les créatures disposant du nombre de DV le plus faible sont les premières affectées. Parmi celles qui ont le même nombre de DV, les premières touchées sont celles qui se trouvent au plus près du point d'origine du rayonnement.

Composante matérielle : de la poudre de diamant pour une valeur de 500 po au moins.

PROTECTION NATURELLE

Abjuration
Niveau : Repos éternel 8
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : personnelle
Cible : le personnage
Durée : 1 minute/2 niveaux

Ce sort permet au personnage de survivre à certaines épreuves – être plongé dans de l'huile bouillante ou emporté par une avalanche – qui sont généralement mortelles. Ce sort ne protège le personnage que d'un événement naturel, pas d'un sort ou des agissements d'une créature (le souffle d'un dragon ou les coups d'épées d'un groupe de bandits, par exemple). Le personnage doit définir la situation contre laquelle il souhaite se protéger. Le sort ne sera efficace qu'en cas de manifestation de la situation ainsi définie, auquel cas le personnage protégé par ce sort ne subira aucun dégât. Cependant, le sort ne protège pas les objets qu'il transporte. Quand le sort cesse de produire ses effets, la situation ou l'événement retrouve toute sa dangerosité pour le lanceur de sorts.

Composante matérielle : une pommade faite de sirop de pêche et de cinabre.

RAGE

Enchantement
Niveau : Folie 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La créature affectée est prise d'une rage meurtrière. Elle bénéficie d'un bonus de +4 en Force et en Constitution, ainsi que d'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté. Contrairement à la rage des barbares, aucune pénalité n'est appliquée à la CA et la créature n'est pas fatiguée après son explosion de rage.

RAYON DE GLOIRE

Évocation [Bien]
Niveau : Gloire 6
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

En lançant ce sort, le prêtre projette sur une créature un rayon dont la puissance est puisée dans le plan de l'énergie positive. Le personnage doit réussir une attaque de contact à distance pour frapper sa cible. Les dégâts infligés à la créature dépendent de sa nature et de son plan d'origine:

Nature/origine de la créature	Dégâts infligés	Dégâts maximum (selon niveau du lanceur de sorts)
Plan Matériel, plan élémentaire, Extérieur neutre	1d6/ 2 niveaux	7d6
Plan de l'énergie négative, Extérieur mauvais, mort-vivant	1d6/ niveau	15d6
Plan de l'énergie positive, Extérieur bon	–	–

RAYONS D'ENSORCELLEMENT

Enchantement [mental]
Niveau : Folie 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : rayon
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au personnage d'effectuer une attaque de rayon par round. Ce rayon frappe d'hébétement la créature vivante touchée, embrumant son esprit de sorte qu'elle ne peut pas agir pendant 1d3 rounds. La créature n'est cependant pas étourdie (ses adversaires ne bénéficient donc d'aucun avantage), mais elle est incapable de bouger, de lancer des sorts, de faire appel à des pouvoirs mentaux, etc.

Appendice 2 : ascension divine

Vos joueurs possèdent des personnages de niveau 20 qui transportent autant d'artefacts que des PJ de bas niveau disposent d'objets de maître. Ils triomphent de la tarasque sans même sourciller et voyagent à travers les plans à volonté. À la simple évocation de leur nom, les démons frémissent dans les profondeurs des Abysses et les diables tremblent dans les royaumes les plus reculés de Baator. Les bardes chantent leurs exploits et tout le monde a entendu parler d'eux. En fin de compte, ce sont des dieux.

Il est sans doute temps de songer à leur faire rejoindre les rangs divins tout en les conservant au titre de personnages de joueurs. Le fait de devenir un dieu offre de nouvelles occasions d'aventures. Si des mortels rejoignant les rangs divins demeurent attachés au monde des mortels, leur attention première est certainement tournée vers les besoins et demandes du panthéon. Vos joueurs seront peut-être prêts à affronter ce changement au moment où leurs personnages détiendront un potentiel divin. Mais, pour que cela fonctionne, il est nécessaire que vous vous y soyez préparé vous-même en comprenant comment les personnages peuvent devenir des dieux et quelles sortes d'aventures vous devez leur concocter.

Grâce au Chapitre 1, vous avez déterminé la source du pouvoir divin. Certaines options permettent aux personnages joueurs d'accéder à la divinité, alors que d'autres ne le permettent pas. Si vous partez du principe que les personnages peuvent devenir des dieux, poursuivez votre lecture.

AVANT L'ASCENSION

En admettant que l'ascension divine soit possible et que les personnages soient des candidats à celle-ci, les dieux les surveillent. Malheureusement pour les personnages, les ennemis des dieux en font tout autant.

Dans un système polythéiste tel qu'il est présenté dans les règles de D&D, ces ennemis peuvent être d'autres divinités. Vous pouvez être certain qu'Hextor surveille les mêmes mortels qu'Héronéus, et *vice versa*. Le panthéon peut également avoir d'autres ennemis ; c'est le cas pour les dieux nordiques qui affrontent les géants. Au sein d'une religion monothéiste, les créatures infernales ont également un intérêt particulier pour les champions mortels. Les religions dualistes affichent une opposition intrinsèque.

Ces adversaires tentent de gagner des champions à leur cause ou, s'ils échouent, d'empêcher l'ascension des champions mortels. Les personnages joueurs peuvent remarquer l'apparition plus fréquente d'agents de l'opposition au fur et à mesure qu'ils se rapprochent de l'ascension, et ces agents devraient se montrer plus actifs. Gardez cet élément en tête quand vous préparez vos aventures.

PLANIFIER L'ASCENSION

Les méthodes d'ascension divine requièrent une manipulation attentive. Dans tous les cas, elle doit être justifiée. Les joueurs devraient normalement comprendre que leurs personnages ont accès à l'ascension et devraient avoir leur mot à dire à ce sujet (reportez-vous au paragraphe suivant, *Ascension de personnages surpuissants*, pour découvrir l'exception qui confirme la règle). Ne prenez pas vos joueurs par surprise en faisant de leurs personnages des dieux ; ils pourraient avoir d'autres plans en vue. Bien que cela semble être une bonne idée de consoler un joueur en transformant en dieu un personnage qui vient de périr à la suite de jets de dés malchanceux, le faire constituerait un précédent intenable. Même si le personnage a trouvé la mort au service de son divin seigneur, l'ascension divine ne doit pas compenser la malchance.

Bien qu'il soit possible d'effectuer des aventures avec des groupes constitués à la fois de mortels et de divinités, cela s'avère difficile en pratique. Il n'y a que fort peu de choses que les personnages mortels peuvent réaliser et que les personnages divins ne sauraient faire beaucoup plus facilement et en prenant moins de risques. Mener une partie dans laquelle tous les joueurs accèdent à la divinité en même temps est peut-être compliqué, mais cette solution est idéale. Discutez de l'ascension avec les joueurs quelque temps à l'avance. Si un seul des joueurs désire voir son personnage accéder à la divinité, il est bon que ce personnage ne soit plus interprété par son joueur durant l'ascension. Assurez-vous que le joueur en saisit les conséquences dès le début.

Les personnages joueurs de niveau 14 au moins ne parviennent que rarement à l'ascension. Ils n'en ont simplement pas encore fait assez pour attirer l'attention des dieux. Tout personnage de niveau 20 ou plus est un candidat valable pour l'ascension si votre cosmogonie le permet.

Ascension des personnages surpuissants

Parfois, un personnage devient trop puissant ou un joueur se met à abuser du système de jeu. S'il ne vous reste plus aucun moyen de contrôler ce personnage ou son joueur, il peut être bon de le retirer du jeu afin que le joueur puisse repartir à zéro. Offrez au personnage la possibilité de devenir un quasi-dieu (rang divin 0)

Cela permet de retirer ce personnage gênant du monde des mortels et permet aussi à son joueur de repartir avec quelque chose de plus gérable ou d'aller voir ailleurs. Les quasi-dieux ne jouent qu'un rôle minime, voire aucun rôle, dans les religions de votre campagne, n'existant principalement que pour ajouter un peu de piquant et pour servir ou accompagner des dieux plus puissants. Leur impact sur la structure de votre religion dans son ensemble sera minime.

DIVINITÉ LIMITÉE ET ILLIMITÉE

S'il n'existe qu'une quantité limitée de pouvoir divin dans votre campagne – c'est-à-dire s'il n'y a que quelques étincelles divines de ci de là –, alors les mortels ne pourront espérer mieux que de devenir des quasi-dieux (rang divin 0). Le Chapitre 2 explique quelles sont les attributions et pouvoirs disponibles pour ces dieux. Clairement plus faibles que la plupart des autres divinités, les quasi-dieux n'ont accès qu'à certains types d'aventures (cf. *Aventures après l'ascension* plus loin). Vos joueurs et vous-même devez avoir connaissance des types d'aventures qui vous seront réservés avant que les joueurs ne se décident à devenir des dieux.

Vous devrez décider si les dieux peuvent mourir ou non, et si oui, ce qu'il advient de leurs attributions. Si le seul biais d'accession à des rangs supérieurs de divinité est de tuer d'autres dieux, soyez certains que les personnages joueurs le feront. Bien sûr, les divinités qu'ils essayeront de tuer ayant déjà terrassé des dieux eux-mêmes, elles sauront donc à quoi s'attendre et auront sûrement quelques tours dans leur sac.

Si vous n'avez pas l'intention de mener une campagne divine axée sur le meurtre de divinités, essayez de bien penser à ce qu'il pourrait advenir des attributions des divinités mortes. Tandis que certains personnages décident de tuer leurs propres dieux pour prendre la place de ces divinités, certains décident au contraire de « sauver le monde » en exterminant les dieux d'un alignement opposé. Dans les parties de DUNGEONS & DRAGONS, cela désigne souvent des divinités maléfiques. Si le meurtrier récupère automatiquement les attributions du dieu mort, cela peut décourager les joueurs de tuer des dieux maléfiques. Si vous êtes un paladin qui vient d'atteindre le statut de quasi-divinité, vous n'aurez pas envie de récupérer toutes les attributions d'Érythnul ou de Nérull, par exemple. L'inconvénient de cette décision est qu'elle pousse des personnages bons à convoiter la position et les pouvoirs de leurs propres dieux.

Si les divinités sont réellement immortelles, elles ne peuvent donc être tuées et les campagnes divines suivent un tout autre chemin. S'il n'existe pas de limite à la quantité disponible de pouvoir divin, les joueurs peuvent donc s'élever jusqu'à n'importe quel rang divin.

Idée de campagne. Après que les personnages aient opéré leur ascension vers les rangs divins, ils découvrent que les dieux sont bien tranquillement retranchés derrière leur statut divin et commencent à se montrer suffisants. Depuis la nuit des temps, tous les mortels qui ont effectué une ascension n'ont atteint que le statut de quasi-dieu (rang divin 0). Alors qu'ils cheminent dans leurs aventures divines, de nombreuses quasi-divinités les abordent et leur proposent leur aide ou leur amitié et les renseignent sur leurs nouveaux pouvoirs.

Finalement ces divinités bienveillantes révèlent qu'elles font partie d'une conspiration visant à libérer une masse de pouvoir divin. Une des factions de la conspiration essaye déjà de persuader d'anciennes divinités de confier une partie de leurs attributions à des successeurs méritants, tandis que d'autres tentent de libérer du pouvoir en assassinant les anciens dieux. Une troisième faction recherche les véritables sources de pouvoir divin en espérant être capable d'en accroître la quantité disponible.

MÉTHODES D'ASCENSION

Si vous décidez d'effectuer l'ascension de vos personnages au sein de votre campagne, vous devez déterminer jusqu'à quel point les méthodes d'ascension sont connues. Quelques approches différentes de cette question sont décrites ci-après, avec des notes rattachées à la nature de vos divinités et au degré de mystère qui les entoure.

POUVOIR DIVIN INNÉ

Si vous avez décidé que les divinités sont simplement nées avec leur pouvoir divin, la décision la plus évidente concernant l'ascension est de la considérer comme impossible. Aucun mortel ne peut devenir un dieu, bien que ces mêmes mortels puisent devenir des serviteurs des dieux. Malgré cela, vous pouvez permettre à des personnages qui meurent de façon spectaculaire et héroïque au service de leur dieu tutélaire d'accéder au rang de quasi-divinité (rang divin 0) ou même de demi-dieu (rang divin 1). Si l'ascension divine n'est possible qu'après la mort, propulsez un personnage non joueur vers ce statut divin juste avant le début de la campagne, de manière à ce que les joueurs en entendent parler pendant leurs aventures. De telles histoires pourraient être courantes jusqu'à ce qu'elles ne soient plus de l'ordre du roman. Dans un tel monde, il n'existe pas de véritable mystère ni de secret concernant l'ascension.

Idée d'aventure. Les personnages partent à l'aventure au sein d'une campagne exploitant un panthéon classique, mais ils se contentent du strict minimum pour ne pas offenser leurs dieux tutélaires. D'après ce qu'ils savent, soit l'on naît dieu, soit l'on est un mortel. Après avoir atteint les hauts niveaux, ils meurent lors d'une aventure. Quand leurs yeux s'ouvrent à nouveau, ils se trouvent dans une immense salle, emplie des esprits de grands héros et de champions issus de toutes les classes. Les divinités sont assises sur leurs trônes, lançant des regards noirs aux personnages récemment décédés.

L'un des serviteurs de la divinité principale de ce panthéon (ou un personnage de prêtre d'une divinité si le panthéon est dissocié) explique que même si les personnages sont des héros, leur foi est

faible et creuse. Leur statut divin (rang divin 0) est soumis à probation, à condition qu'ils accomplissent une quête fixée par les divinités. S'ils l'accomplissent, leur statut divin deviendra permanent. En cas d'échec, leurs âmes iront rejoindre les rangs des impies.

POUVOIR DIVIN ACQUIS

Si vous avez décidé que les divinités acquièrent leur statut divin, tout mortel en ayant la compétence peut rejoindre leurs rangs. Cela peut arriver à plusieurs reprises à des personnages non joueurs dans votre campagne. Les personnages joueurs apprennent parfois que, d'une manière ou d'une autre, certains mortels deviennent des dieux. Les personnages peuvent alors entretenir quelques ambitions divines dès les premiers niveaux.

Si vous prenez cette décision, vous posez les bases requises pour l'accession à la divinité, bien que les personnages ne puissent les entrevoir qu'après beaucoup de recherches et d'efforts. Choisissez les actions qui démontrent la foi et la valeur et assurez-vous que ces actes peuvent être répétés par d'autres personnages. Par exemple, le grand ver Nemytidion ne peut être tué qu'une seule fois, mais n'importe qui peut tenter de soulever une imposante pierre d'obsidienne placée au centre de la capitale par Kord.

Cette approche de l'ascension divine propose les plus grandes variations dans le mystère ou le secret. Vos dieux pourraient contrôler jalousement les informations qui concernent l'ascension. Les grands prêtres du panthéon peuvent connaître ce secret et le partager avec des initiés de cercles ou de cultes spécifiques au sein de leur Église. Alternativement, ces mêmes grands prêtres peuvent rechercher des candidats méritants et partager ces informations avec ceux qui désirent devenir des divinités. Les religions de votre campagne peuvent considérer l'ascension comme le but suprême de tout croyant et tout le monde pourrait alors non seulement savoir que l'ascension est possible, mais aussi comment on peut y parvenir.

Idée de campagne. Après avoir atteint un niveau élevé, les personnages ayant démontré leur foi et leur dévotion envers leurs divinités reçoivent une convocation du grand prêtre de la divinité appropriée. Celui-ci révèle l'existence d'un culte mystérieux au sein des croyants et demande aux personnages de voyager jusqu'à une vallée isolée dans une chaîne de montagnes voisine.

Quand les personnages y arrivent, ils trouvent des prêtres qui s'occupent d'un petit temple possédant son propre bétail et ses champs. Un des pans de la vallée est une falaise abrupte recouverte d'inscriptions écrites dans une langue ancienne. Les prêtres de la vallée expliquent que tous les croyants ayant atteint un certain niveau reçoivent la même convocation que les personnages joueurs et que leurs prêtres les envoient dans cette vallée. Les inscriptions décrivent une liste de tâches, une pour chaque divinité du panthéon. Après avoir accompli la dernière tâche, les candidats retournent dans la vallée ou les dieux jugent de leur succès. Toute personne ayant accompli chacune des tâches prend place parmi les dieux.

POUVOIR DIVIN USURPÉ

Si la divinité elle-même peut être dérobée, les dieux feront tout ce qui est en leur pouvoir pour que ce fait demeure un secret. Vous devez décider ce qui arrive aux attributions d'un dieu quand quelqu'un lui dérobe la source de sa divinité. La solution la plus évidente est de considérer que ses attributions et la source de la divinité sont liées, et que toute personne s'arrogeant une source de divinité devient détentrice des attributions qui en découlent.

Si vous décidez que tel est le cas, vous vous retrouvez dans la même situation que celle qui existe au sein des campagnes où la quantité de pouvoir divin est limitée : les personnages peuvent convoiter la divinité de leurs divinités tutélaires, tentant de dérober l'étincelle divine de ceux qu'ils vénèrent.

Dans un panthéon associé, les attributions de la divinité lésée pourraient revenir entre les mains de celui qui en est le chef, qui les partagerait alors entre les autres dieux du panthéon. Dans un panthéon plus dissocié, les dieux pourraient s'affronter afin de démontrer qui est le plus digne de récupérer ces attributions.

Idée d'aventure. Les personnages joueurs ont grandi en entendant les légendes d'une divinité malicieuse et aimée de tous, qui dérobait l'étincelle divine des dieux devenus trop arrogants ou négligents envers les devoirs qui les liaient aux mortels. Ces vols avaient souvent des conséquences malheureuses car ce filou récupérait ou perdait des éléments de pouvoir dont il ne savait rien. Les joueurs pourraient, durant leur carrière, faire face à des évènements bizarres causés par l'ignorance de ce dieu facétieux. Après avoir atteint les hauts niveaux, les joueurs rejoignent les rangs des dieux… et se font dérober leur pouvoir par le filou !

La divinité principale du panthéon donne un an aux personnages pour retrouver l'étincelle divine qui leur a été dérobée, sans quoi ils redeviendront des mortels.

DÉICIDE

Si les dieux peuvent mourir, les personnages pourraient effectuer leur ascension en parvenant à vaincre un dieu au combat (cf. *Divinité limitée et illimitée*, plus haut, pour découvrir les effets d'un déicide sur l'ascension).

Idée de campagne. Alors que les personnages joueurs viennent d'atteindre les niveaux intermédiaires, un agent de diables ou de démons vient à eux. Cet agent leur explique que s'ils désirent rejoindre les dieux bienveillants, non seulement les forces quasi infinies des royaumes infernaux feront tout pour les arrêter, mais ils devront en plus tuer un dieu pour effectuer leur ascension. Alors que les joueurs poursuivent leurs aventures, ils font plus régulièrement face à une opposition infernale et ont la possibilité de vérifier les prédictions de l'agent. Pour finir, ils devront prendre une décision quant à l'opportunité de tuer ou non un dieu.

POUVOIR DIVIN TRANSMIS

Il est possible pour n'importe quel mortel de rejoindre les rangs des dieux si une autorité divine choisit de lui transmettre du pouvoir divin. Il peut être possible de corrompre un dieu par le biais d'actions d'éclat ou par des objets de valeur, mais dans la plupart des cas, le mortel doit être méritant. « Méritant » est synonyme d'une vie entière de dévotion, de foi, d'obéissance et de loyauté envers un panthéon ou un dieu tutélaire. Dans un panthéon associé, la divinité principale décide habituellement qui peut effectuer une ascension. Dans un panthéon dissocié, le dieu tutélaire du mortel est la seule source de transmission de pouvoir divin. Montrez à vos joueurs qu'il est possible d'effectuer une ascension par ce biais avec l'exemple d'un personnage non joueur qui accèderait ainsi à la divinité au début de l'aventure. L'entourage des personnages joueurs devrait encore en parler. Si vous vous assurez que vos personnages l'apprennent rapidement, ils peuvent tenter de se montrer méritants dès le début.

Les dieux contrôlant l'ascension des mortels, ils ne se sentent pas obligés de maintenir secrète cette possibilité. Transmettre de la divinité à un disciple augmente la stature et le pouvoir des divinités si elles dépendent de leurs fidèles, et elles le feront probablement savoir au public. Vous pouvez cependant décider que les dieux préfèrent conserver secrète l'ascension divine. Cela rend l'ascension plus difficile pour vos joueurs parce qu'ils risquent de ne pas réaliser ce qu'il faut faire pour la mériter.

Idée d'aventure. Sans aide extérieure, les personnages joueurs s'infiltrent dans un pays ennemi contrôlé par les prêtres d'une divinité mauvaise. Au bout d'une longue période, et au prix de grands risques, ils finissent par se trouver en position de contrer les plans des prêtres, de détruire leur temple principal et d'éliminer les chefs de ce clergé.

À ce moment-là, le dieu mauvais apparaît aux personnages joueurs et leur propose de leur transmettre du pouvoir divin, à condition qu'ils quittent le plan Matériel pour un an et un jour. Bien que le dieu maléfique ne profère clairement aucune menace, il semble évident qu'il pourrait tuer les personnages et le ferait probablement s'ils refusaient. S'ils acceptent, leurs dieux tutélaires se montreront déçus que les personnages n'aient pas terminé leur travail dans le plan Matériel et que le dieu maléfique dispose d'un an et un jour pour faire progresser sa cause avant que les personnages ne puissent l'entraver. Sauf si, bien sûr, les personnages peuvent agir depuis les plans extérieurs pour influer sur certaines actions se produisant dans ce plan Matériel…

VOYAGER JUSQU'À LA SOURCE

Si les mortels visitent les royaumes divins, les personnages effectuant leur ascension pourraient alors entrer dans des cercles intérieurs ou des cours situées dans les royaumes divins dans lesquels aucun mortel n'est jamais allé.

Si les royaumes divins sont situés dans le plan Matériel, l'ascension peut être un acte physique. Il pourrait y avoir de véritables portails pouvant s'ouvrir et permettant aux mortels effectuant leur ascension de rejoindre les rangs des dieux.

Idée d'aventure. Lors de leurs aventures à haut niveau, les personnages joueurs se rendent régulièrement sur le sommet flottant des montagnes qui constitue le repaire du panthéon de la campagne. Il leur arrive d'observer un portail à travers lequel aucun mortel n'a le droit de passer. À l'issue d'une aventure, ils retournent vers ce sommet et découvrent qu'il est désert. Le portail interdit est ouvert et n'est pas gardé.

Recherchant leurs dieux, les personnages traversent le portail et se retrouvent sur une place se trouvant au cœur d'une immense cité. Au centre de cette place semble se trouver ce qui ressemble à un cadran solaire, mais après un mûr examen, cela s'avère être la représentation d'une chose baptisée « la Grande Roue ». Forts de cette connaissance des plans extérieurs, les personnages partent à la recherche de leurs divins seigneurs tout en se découvrant de nouveaux pouvoirs étranges, tout simplement parce que le passage à travers le portail les a amenés au rang divin 0.

Ascension vers les plans extérieurs

Les plans extérieurs sont un lieu classique pour les royaumes divins. L'ascension y est alors un évènement à la fois spirituel et physique. Mais l'ascension ne devrait pas sembler n'être qu'un simple voyage entre des plans. C'est une expérience totalement différente pour l'élu comme pour les témoins de l'ascension du mortel.

Idée d'aventure. Bien que la majorité des divinités de la campagne vivent dans un autre plan, quelques-unes vivent dans le plan Matériel. Alors que les joueurs approchent du niveau 20, ces divinités apparaissent plus fréquemment dans leur existence. Pour finir, un de ces dieux leur explique qu'il y a mille ans de cela, quelque chose a détruit le pont qui reliait ce monde au panthéon. Les divinités, limitées par la nature du plan Matériel dans lequel elles vivent, sont déjà trop occupées par leurs divines tâches pour avoir le temps d'enquêter. Elles ont toutes effectué quelques recherches ces dernières mille années, et les personnages joueurs commencent à se rapprocher eux-mêmes du statut divin. Si les personnages peuvent renverser la destruction, rebâtir un nouveau pont ou découvrir une nouvelle voie menant à la demeure des dieux, les divinités leur promettent l'ascension.

Ascension vers les plans intérieurs

Les mortels accédant au statut divin au sein des plans intérieurs font l'expérience d'un confort soudain au milieu de ces espaces étranges, car les dangers naturels cessent de les menacer. Dans ce cas, la qualité requise pour une ascension pourrait être d'avoir survécu au voyage menant aux royaumes divins.

Idée de campagne. Les plans intérieurs sont des cercles concentriques au sein de la cosmologie de votre campagne. Ces mondes « à l'envers » sont disposés avec la Terre proche de la surface, suivie de l'Eau et avec l'Air séparant le Feu, au centre, de l'Eau. Les personnages joueurs voyagent à travers ces plans élémentaires durant leur carrière et savent que les dieux considèrent les plans intérieurs comme leur demeure.

Quand les PJ atteignent de hauts niveaux, des agents des dieux leurs apparaissent et leur expliquent que la véritable demeure des dieux se trouve à l'intérieur d'un cinquième plan élémentaire, au sein du plan élémentaire du Feu. S'ils parviennent à survivre au voyage toujours plus éprouvant, à travers le plan élémentaire de Feu et jusqu'aux portes du royaume des dieux, ils peuvent effectuer leur ascension et devenir des dieux eux-mêmes.

Ascension vers les plans transitoires

Parce que les plans transitoires sont proches du plan Matériel, une ascension vers ceux-ci semble dénuée d'intérêt. Mais trouver les royaumes divins cachés dans les espaces infinis du plan Astral, du plan Éthéré ou du plan de l'Ombre peut constituer un défi digne d'une ascension. Les personnages s'en sortant de cette manière possèdent la capacité de voyager sûrement à travers leur plan transitoire jusqu'au royaume des dieux.

Idée d'aventure. Au cours de la campagne, des divinités n'apparaissent à travers des passages et des portails. Aucune information ne circule quant à l'endroit où conduisent ces passages, mais tout le monde pense qu'ils mènent vers la demeure des dieux. Depuis des siècles, des voyageurs astraux rapportent occasionnellement avoir vu une grande ville située dans les espaces infinis du plan Astral, se déplaçant si vite qu'ils ne peuvent s'en approcher.

À l'issue une carrière caractérisée par une grande piété et de la dévotion envers le panthéon de la campagne, un messager des dieux vient à la rencontre des personnages joueurs et leur explique que cette cité est bien la demeure des dieux. Ses entrées et portails ne s'ouvrent qu'à ceux disposant d'un rang divin. Les personnages se sont montrés méritants. S'ils veulent effectuer leur ascension, ils doivent survivre à un voyage à travers le plan Astral à la recherche de cette cité. S'ils la trouvent, la cité les reconnaît comme des candidats à l'ascension et ne disparaît pas. Une fois qu'ils l'atteignent, le panthéon les récompense en leur donnant un rang divin.

SENTIMENT DES DIEUX QUANT À L'ASCENSION

Les meilleurs des raccourcis – et les obstacles les plus difficiles à franchir – sur la route menant à la divinité sont les dieux possédant déjà ce statut. Le sentiment des dieux existants quant à l'ascension dépend avant tout de la nature même de ces dieux. Encore une fois, les décisions prises dans le Chapitre 1 aident à déterminer comment les dieux de votre campagne vont se comporter à l'endroit des personnages désirant effectuer l'ascension.

Divinités dépendantes

Les dieux dont le pouvoir dépend de leurs fidèles sont les moins disposés à la transmission de pouvoir ou à l'ascension. Les dieux existants risquent non seulement de perdre ainsi un de leurs fidèles, mais les divinités venant d'accéder à ce statut pourraient acquérir des fidèles issus de leur Église. Cela rend l'ascension doublement difficile dans des systèmes où la somme de pouvoir divin est limitée et ou le pouvoir des dieux dépend de leurs fidèles.

Idée d'aventure. Pour la première fois depuis dix mille ans, des mortels accèdent au statut de divinité et ces mortels sont les personnages joueurs. Ils découvrent qu'en tant que dieux, ils dépendent de leurs fidèles pour conserver leurs attributions et pouvoirs divins saillants. Ils découvrent également que depuis dix mille ans, les dieux ne se sont pas disputés les fidèles parce qu'ils occupaient tous les rangs divins de l'univers. Même les dieux ne savent pas vraiment comment les personnages sont parvenus à les rejoindre. Une course commence alors pour tenter de découvrir quelle est la quantité exacte de pouvoir divin et quelles divinités peuvent en acquérir le plus.

Divinités bienveillantes

Les divinités bienveillantes gardent constamment à l'esprit ce qui est dans l'intérêt de leurs fidèles et pas seulement dans celui des mortels tâchant de transcender leur nature éphémère. Certains joueurs s'imaginent une religion remplie de dieux bienveillants prêts à donner aux mortels ce qu'ils demandent, y compris l'opportunité d'une ascension. Si l'ascension risque de blesser plus de personnes qu'elle n'en aide, les dieux bienveillants la refuseront.

Idée d'aventure Un mortel – et pas nécessairement le personnage d'un joueur – franchit les dernières marches de son ascension divine vers les dieux bienveillants du panthéon de la campagne. Le divin seigneur de ce mortel apparaît et explique que pour permettre son ascension, un autre dieu va devoir abandonner une portion de son pouvoir. Des milliers, voire des millions de fidèles vont souffrir si ce dieu perd du pouvoir. Avec regret, le dieu tutélaire ne peut permettre au mortel de finir son ascension.

Ce premier regard jeté dans les coulisses de la mécanique des dieux risque de sonner faux aux oreilles du mortel. Mais si ce n'est

pas vrai, pourquoi ce bienveillant divin seigneur ment-il ? Le mortel décide de tirer les choses au clair. Si ce mortel n'est pas un personnage joueur, il engage les PJ pour l'aider dans son enquête.

Divinités indifférentes

Convaincre une divinité indifférente de permettre ou d'aider à l'ascension consiste à démontrer à cette divinité les bénéfices qu'elle pourrait tirer de cette ascension. Si l'ascension lui permet de parvenir à ses fins, elle pourrait la permettre.

Idée de campagne. Les personnages joueurs partent à l'aventure dans un monde où les dieux sont actifs, mais indifférents. Ni bienveillants, ni hostiles, les dieux et leurs avatars sont parfois aperçus en train d'accomplir de mystérieuses tâches. Après avoir atteint un niveau élevé, les joueurs décident de tenter une ascension divine afin de montrer aux dieux comment prendre soin de leurs fidèles. Pour cela, ils doivent découvrir quels sont les centres d'intérêt des dieux et tenter de se rendre à ce point indispensables pour une divinité qu'elle en fera des dieux eux-mêmes. Une fois qu'ils y sont parvenus, ils doivent faire face aux conséquences entraînées par l'afflux de fidèles quittant les dieux indifférents en raison des actions bienveillantes des personnages.

Divinités hostiles

Les divinités hostiles risquent de ne permettre une ascension que si cette dernière blesse davantage de personnes qu'elle n'en aide, du moment que cela n'affaiblit ni ne porte préjudice aux divinités déjà existantes.

Idée de campagne. Après avoir atteint de hauts niveaux, les personnages joueurs rencontrent leur divin seigneur et réalisent leur ascension. Ayant atteint le statut divin, les personnages réalisent que les autres divinités de leur alignement ne se montrent guère satisfaites de leur présence. Le dieu qui leur est apparu était une divinité mauvaise se faisant passer pour leur maître. Les divinités mécontentes leur expliquent que l'augmentation du nombre de dieux bons ou neutres les affaiblit car ils sont plus nombreux à être adorés. Bien qu'ils soient aussi forts que les dieux du Mal en tant que groupe, ils sont individuellement plus faibles et plus vulnérables. Les personnages joueurs doivent trouver un moyen de corriger la situation.

Divinités actives et distantes

Les divinités actives remplissent les panthéons du présent ouvrage. Par leur nature, les dieux distants rendent l'ascension plus difficile. Toute barrière susceptible d'empêcher une intervention divine risque également d'interdire l'ascension divine.

Idée d'aventure. Les personnages joueurs tentant d'atteindre les dieux découvrent un portail permettant de franchir la barrière. Son gardien est une créature raisonnable dont les pouvoirs ne sont pas insurmontables, mais les propriétaires de ce passage sont des créatures infernales en grand nombre et disposant de vastes pouvoirs. Les forces infernales de la campagne préfèrent que ces dieux restent inactifs. Au cours de l'aventure, les personnages découvrent les raisons de l'existence de cette barrière, décident s'ils vont la laisser ou non en place et ont même l'opportunité de passer à travers et d'effectuer une ascension. Les agents des enfers pourraient bien leur offrir cette opportunité pour se débarrasser des interférences causées par les personnages.

LE MOMENT DE L'ASCENSION

L'accession au statut divin est un évènement de premier ordre pour un mortel. Vous devez faire attention à le décrire avec toute l'emphase qu'il mérite.

Utilisez des symboles. Vous avez déjà associé des symboles à vos divinités. Il est probable, par exemple, que si un dieu de la force n'utilise pas une plume comme symbole, c'est peut-être le cas d'un dieu des oiseaux. Utilisez d'autres symboles tirés des aventures des mortels en cours d'ascension. Si, par exemple, le mortel a tué un dragon, ce dragon pourrait alors apparaître et proposer au personnage de le transporter à tire d'ailes jusqu'aux royaumes des dieux. Essayez d'éviter les clichés du genre d'un tunnel avec une petite lumière au bout, d'un char flamboyant ou d'un chœur de chérubins.

Si vous avez pris le temps de décider ce qui arrive aux personnages après leur mort, l'ascension pourrait en être l'exact opposé. Dans les mythologies nordiques, par exemple, ceux qui mourraient dans leur lit pouvaient s'attendre à une marche difficile sur les mauvaises routes menant à Niflheim. Au contraire, ceux qui étaient morts bravement s'envolaient directement vers le Valhalla, dans les bras apaisants des Valkyries.

Pensez au timing. L'ascension divine est un tournant dans la vie d'un mortel. Si le reste de la séance de jeu est consacré à des aventures divines ou au nouveau rôle des personnages fraîchement divinisés, placez l'ascension au début de la séance. Si l'ascension est l'apogée de la séance ou une récompense à l'issue de l'aventure, placez-la à la fin.

Gérez l'ambiance. À moins que le dieu tutélaire du personnage soit Olidammara ou Dionysos, l'ascension n'est peut-être pas le moment idéal pour faire dans l'humour. C'est plutôt l'occasion d'installer une légère tension et de faire dans le spectaculaire. Essayez de pousser vos joueurs à parler plus lentement et plus calmement lors des évènements qui mènent à l'ascension.

Décidez qui doit participer. Le moment de l'ascension divine ne se prête pas forcément au jeu en groupe. En fonction de la divinité ou du personnage, l'ascension peut se produire en privé ou en public. Si elle se produit en privé, emmenez le joueur du personnage impliqué dans une autre pièce et décrivez-lui la scène. Si elle se produit en public, décrivez-la à tous les joueurs en même temps.

Utilisez des accessoires. Voyez s'il ne serait pas approprié que le joueur d'un personnage effectuant son ascension aille s'asseoir sur une chaise plus confortable, ou qu'il porte quelques éléments d'habillement spéciaux (même si ce n'est qu'une couverture servant de cape) pendant l'ascension de son personnage. Si cela a l'air forcé ou ridicule, oubliez.

Faites quelque chose d'inattendu. Il est possible de bâtir une campagne avec des divinités actives résidant dans le plan Matériel, où le statut divin peut être mérité, usurpé, donné, abandonné ou arraché au cadavre d'un dieu. Dans ce cas-là, l'ascension doit être chose courante et vous devez la traiter comme telle au regard de l'acquisition d'expérience. Le moment de l'ascension devient alors un événement extrêmement décevant, sans tambours ni trompettes

Idée d'aventure. Un mendiant possédant des caractéristiques surhumaines attaque les personnages joueurs sur la place d'un marché. Après les avoir humiliés, le mendiant explique qu'il a bien failli mourir de froid après que les dernières personnes qu'il ait aperçues (les personnages) aient refusé de lui donner assez d'argent pour se loger à l'auberge. Il a ensuite voyagé jusqu'au pays des dieux, où il a effectué son ascension et est devenu le nouveau dieu des mendiants. Il a l'intention d'humilier les personnages périodiquement jusqu'au restant de leurs jours. Les personnages joueurs vont devoir trouver un moyen de mettre fin à cette menace, en effectuant de bonnes actions envers les mendiants, en tuant ce dieu vengeur ou en devenant eux-mêmes des dieux.

LES AVENTURES APRÈS L'ASCENSION

Une fois qu'un personnage a atteint les royaumes divins, les aventures centrées sur sa nature divine deviennent la véritable norme. Avant que les personnages ne se lancent dans ces nouveaux défis, essayez de penser au genre d'histoires vous désirez leur raconter.

GROUPES MIXTES

La conception d'aventures pour des groupes composés à la fois de personnages divins et mortels est assez similaire à la conception d'aventures pour des groupes composés seulement de mortels. Comme vous essayez d'introduire des rencontres comme cela est décrit dans le Chapitre 4 du *Guide du Maître*, incorporez des défis pour les personnages mortels et divins. Les défis simultanés sont un bon moyen d'y parvenir. Une horde infinie de monstres attaque et le seul moyen de s'en sortir est de crocheter une porte. Tandis qu'un des personnages ouvre la serrure, les autres le défendent. La tâche que les personnages divins accomplissent n'a que

peu d'importance ; les deux sont aussi héroïques et importantes. Finalement, la partie finale des aventures d'un personnage récemment divinisé pourrait pourtant se recentrer sur des tâches divines hors de la portée des mortels.

APPRENTISSAGE DU POUVOIR

Un personnage ayant effectué son ascension et étant devenu un dieu peut savoir ou ne pas savoir comment les pouvoirs divins fonctionnent. La connaissance des forces, faiblesses, avantages et limites divines pourrait accompagner l'arrivée de l'étincelle divine. Les joueurs de ces personnages peuvent tout simplement lire ce livre pour savoir ce que leurs personnages peuvent ou ne peuvent pas faire.

On peut aussi décider que les personnages divins doivent effectuer leur apprentissage par le biais d'expérimentations. Ce processus peut-être long et fastidieux, et certaines caractéristiques pourraient demeurer oubliées à jamais.

Pour finir, un mentor divin pourrait éclairer les personnages sur leurs nouveaux pouvoirs. Bien que cette solution soit similaire à celle consistant à leur donner le livre, le mentor pourrait mentir ou oublier des choses, en fonction de son sentiment à l'égard des nouveaux dieux.

Idée d'aventure. Les personnages joueurs ayant effectué leur ascension voyagent à travers un plan extérieur. Ils atteignent un gouffre infranchissable et doivent faire pour la première fois l'expérience de la caractéristique d'altération divine des plans en formant un pont.

Idée d'aventure. Les personnages joueurs effectuent leur ascension, deviennent des dieux et, après de nombreuses aventures, se retrouvent au « Comité d'Accueil Divin » des nouvelles divinités. Ces divinités ont chacune leurs propres idées et motivations découlant d'années passées à l'aventure. Les personnages doivent décider ce qu'ils doivent leur dire et comment influer sur leurs alliances.

RESPONSABILITÉS DIVINES

Une fois que les personnages divins commencent à s'habituer à leurs nouvelles sensations et à leurs nouveaux pouvoirs, vous pouvez commencer à leur présenter leurs responsabilités. Ils sont à présent des dieux, et les dieux ont des fidèles. Les mortels font maintenant appel à eux pour qu'ils intercèdent en leur faveur ou frappent leurs ennemis, en fonction des fidèles et de l'alignement des dieux. Les autres dieux attendent d'eux qu'ils répondent à ces supplications !

Si le pouvoir de vos dieux dépend de leurs fidèles, les personnages divins des joueurs doivent faire savoir aux mortels qu'ils peuvent les adorer. Si les mortels prient les dieux par amour, proclamer son statut divin et ses attributions devrait être suffisant pour attirer des fidèles. Les choses se présentent bien si les mortels prient par gratitude ou par nécessité. Si les mortels prient les dieux par peur, les personnages divinisés des joueurs devraient visiter le royaume des mortels pour y prouver leur pouvoir et susciter de la peur.

Les divinités indépendantes devraient toujours avoir à attirer de nouveaux fidèles. Les dieux que ne le font pas pourraient être considérés comme des parasites ou des profiteurs par les autres divinités. Dans des panthéons associés, les divinités principales pourraient jeter un regard oblique vers ceux qui esquivent leurs responsabilités, se comportant d'une manière qui fait fuir les croyants, et ceux qui ne font pas le nécessaire pour accroître le nombre de fidèles du panthéon.

Certains joueurs pourront apprécier des campagnes centrées sur l'accomplissement de leurs obligations divines. Ils veulent s'occuper des activités les plus importantes, veulent pouvoir le faire dans une partie et apprécient les aventures débutant par l'accomplissement de leurs obligations divines et qui leurs permettent de se lancer dans de nouvelles aventures. D'autres joueurs préfèrent que ces obligations fassent partie de leur histoire personnelle et qu'elles soient gérées en dehors des séances de jeu.

Idée d'aventure. Les personnages joueurs sont les dieux tutélaires d'une série de petits villages situés aux pieds d'une grande chaîne de montagnes. Ils remarquent que les villageois font plus souvent appel à eux et décident d'enquêter. Ils découvrent que les ennemis de leur panthéon ont ouvert dans les montagnes un portail menant vers un plan infernal. Les démons provoquent des troubles sous la direction d'avatars de ces ennemis.

DÉFIS DIVINS

Les aventures des dieux n'ont pas à être différentes des aventures des mortels. Les lieux y sont plus exotiques et les adversaires bien plus puissants, mais vous pouvez mener de divines « descentes » dans des donjons, de divines « randonnées » à travers les étendues des plans ou même de divines aventures « urbaines » dans les divins royaumes.

Les joueurs peuvent s'attendre à quelque chose de plus au cours de leurs aventures divines, ou tout du moins, à quelque chose de différent. Vous pourriez insister sur le changement opéré par l'accession au statut divin de leurs personnages. Dans ce cas, les aventures traditionnelles devraient être à l'exact opposé de ce que vous recherchez, à moins que vous vous montriez particulièrement brillant dans leur conception.

Certaines aventures au moins devraient se concentrer sur les desseins du panthéon. Par exemple, si elles ne sont pas les divinités originelles de votre univers, il pourrait y avoir des divinités primitives se dissimulant dans des coins obscurs des plans attendant que les personnages joueurs viennent s'occuper d'elles. Des ressources divines pourraient être nécessaires pour vaincre des dragons ou des Extérieurs particulièrement puissants.

Idée d'aventure. En tant qu'émissaires des dieux, les personnages joueurs voyagent dans les Abysses. Dans la résidence de l'un des princes du monde souterrain, ils font face à des défis qu'ils doivent relever tout en demeurant diplomates. Thor, Loki et Thialfi durent faire face à de tels défis quand ils affrontèrent les géants. Ces derniers parvinrent à piéger Loki en lui demandant de dévorer le Feu, Thialfi en lui demandant de semer la pensée et Thor en lui demandant de boire les océans puis de soulever Jormungandr. Il les terrifia quand il manqua d'y parvenir involontairement !

LES CHAMPIONS DIVINS DU PANTHÉON

De nombreux panthéons historiques ou littéraires ont des ennemis traditionnels. Pour le panthéon nordique, ce sont les géants. Au sein de la cosmologie de DUNGEONS & DRAGONS, les dragons et les Extérieurs infernaux menacent autant les dieux qu'ils menacent les mortels. Les personnages joueurs peuvent devenir les champions de leurs dieux tutélaires ou de leur panthéon tout entier. Leurs combats peuvent faire trembler les bases mêmes de l'existence tandis que les deux camps s'affrontent pour détenir le pouvoir universel. Dans l'ombre, des factions recherchent des artefacts et explorent les prophéties pour prendre l'ascendant sur leurs adversaires. Les mortels de haut niveau sont très importants, car ils possèdent le potentiel nécessaire pour prendre part aux batailles divines. Leur panthéon veut qu'ils deviennent des champions et les ennemis de leur panthéon veulent les en empêcher et tenter de convertir les personnages à leur cause.

Idée d'aventure. Les personnages joueurs reçoivent une requête d'un dieu puissant. Les mortels préférés de ce dieu ont disparu et même sa perception divine ne lui permet pas de les localiser. Ses favoris étant des candidats proches de l'ascension, le dieu pense que les ennemis du panthéon les ont capturés. Il est prêt à leur offrir des artefacts provenant de ses réserves comme récompenses s'ils parviennent à secourir ces mortels.

LE MONDE EST PETIT

Les personnages ayant effectué leur ascension vers le royaume des dieux vont devoir faire face aux réactions des divinités existantes. Comme les mortels quittant une grande ville pour une ville plus petite, ils sont connus de tous comme des nouveaux venus. Toutes les divinités existantes ont des réactions fondées sur la perte potentielle de fidèles, d'attributions ou d'autorité au sein du panthéon. Ces préoccupations peuvent virer à la franche hostilité si les personnages ont acquis la divinité en volant ou en tuant des dieux. Les aventures axées sur les personnages diffèrent des aventures à intrigues ou d'actions. Elles sont similaires aux aventures basées sur

des évènements décrites dans le Chapitre 4 du *Guide du Maître* dans le sens où ce sont les réactions des personnages qui les dirigent.

Idée d'aventure. Un des dieux d'un panthéon associé déteste les personnages joueurs. Quand ils sont devenus des dieux, la divinité principale du panthéon a puni ce dieu en lui enlevant quelques niveaux et en les donnant aux divinités fraîchement élues. Cherchant à se venger, ce dieu tente de discréditer les personnages en les envoyant accomplir des missions qui, si elles réussissent, offensent ou fâchent le dieu principal. Le dieu vengeur les flatte et les abreuve de mensonges subtils, en jouant sur leurs sentiments. Hors de leur présence, il s'amuse de les voir marcher sur les pieds des dieux.

POLITIQUE DIVINE

À partir du moment ou plus d'un être intelligent se retrouve dans une situation donnée, les combines, les machinations et la politique peuvent potentiellement faire leur apparition. Les panthéons n'échappent pas à la règle. Les divinités abordent les nouveaux venus en leur proposant de rejoindre des alliances, factions, cliques ou ordres secrets. Si vos personnages apprécient les aventures pleines d'intrigues et d'enquêtes, souvenez-vous que les dieux ont des histoires et des relations longues et complexes. Les aventures de cette sorte révèlent la personnalité des dieux à travers leurs buts et les méthodes qu'ils utilisent pour les atteindre.

En général, les objectifs des dieux se concentrent sur le contrôle de pouvoir ou de position. Le pouvoir n'est important pour eux que s'il n'existe qu'en quantité limitée et que les seuls moyens d'en obtenir davantage sont les autres dieux, par la persuasion, le vol ou la force.

Les positions et le rang des dieux tendent à être plus importants dans les panthéons associés, où les divinités ont des responsabilités et des rôles qui s'ajoutent à leurs attributions. Hermès, par exemple, était le dieu des voyageurs et de la chance en général, mais sur l'Olympe, il était également le messager des dieux et celui qui escortait les morts en Hadès. Certaines positions sont plus enviables que d'autres et de nombreux dieux pourraient vouloir faire le même travail. Au sein du panthéon de D&D, Héronéus et Hextor font chacun obstruction aux efforts de l'autre et s'affrontent de toutes les manières possibles.

Idée d'aventure. Quand les personnages joueurs réalisent leur ascension, ils découvrent que toutes les places sont prises. Une divinité mineure de la guerre leur explique qu'ils peuvent voyager, partir à l'aventure ou simplement se relaxer, sans aucun problème. Ils peuvent devenir les serviteurs d'un autre dieu s'ils le désirent et apprendre quelles sont les obligations de ce dieu. Cette divinité mineure de la guerre leur explique également que, bien que cela ne soit pas dit aux mortels, la majorité des dieux ont obtenu leur position en tuant ceux qui possédaient ce qu'ils voulaient. Quand cela se produit, les mortels s'imaginent que le dieu en question a « pris sa retraite » ou est mort de manière héroïque en combattant des ennemis du panthéon.

Lors d'une de leurs aventures divines, le dieu mineur de la guerre leur ment en leur racontant que le gardien du panthéon, un dieu supérieur de la guerre, les déteste. Il essaye de pousser les personnages à affronter cette divinité majeure de la guerre en espérant qu'ils l'affaibliront suffisamment pour lui permettre de terminer le combat et de prendre la place de gardien.

AVANCEMENT DIVIN

La meilleure façon de gérer l'avancement divin est de le faire jouer. Quand les personnages gagnent la confiance des autres dieux, de nouvelles responsabilités leur sont offertes avec les rangs divins qui les accompagnent. Les renseignements qui suivent ne sont que des indications pour vous aider à déterminer quand les personnages sont susceptibles de gagner des rangs divins.

Le rang divin de départ dépend de votre cosmologie. Vous pouvez instituer que les mortels démarrent au rang 0 ou 1. Si l'ascension ne peut être qu'acquise ou transmise, les nouveaux dieux doivent démarrer au rang 0. Si les personnages peuvent dérober du pouvoir divin, ils ne doivent pas être capables d'utiliser l'intégralité du pouvoir accolé à leur nouveau statut. Il peut en être de même pour le pouvoir divin abandonné à un mortel et pour le pouvoir acquis par le meurtre d'un dieu. Toutefois, vous pouvez décider de donner directement aux personnages l'intégralité du pouvoir divin de leurs prédécesseurs. Cette technique entraîne naturellement des aventures axées sur la découverte du pouvoir.

La progression dans les rangs divins dépend également de votre décision concernant l'aspect limité ou illimité de la divinité. S'il existe une limite au pouvoir divin, il peut ne pas être possible de progresser avant qu'un dieu existant ne meure ou n'abandonne une partie de son pouvoir. Dans un tel cas, vous devrez décider si l'ancien rang de la divinité se transfère avec son pouvoir. Quand un personnage tue un dieu, il ou elle pourrait bien ne rien faire d'autre que libérer le rang du dieu assassiné. Une divinité pourrait confier son pouvoir au cosmos plutôt qu'à un successeur. Une telle décision pourrait entraîner une course pour la progression car chaque divinité tenterait de remplir le maximum d'espace de pouvoir vacant.

S'il n'existe pas de limite au pouvoir divin, la progression peut être contrôlée par une autre divinité. Cette situation est courante dans les panthéons associés ; le maître du panthéon est bien souvent l'autorité de contrôle.

Limites de l'avancement. Les personnages ne doivent gagner qu'un rang divin à la fois, à moins que votre cosmologie impose qu'ils aient accès aux pleins pouvoirs et au rang d'une divinité quand ils la tuent ou lui dérobent son pouvoir.

L'ORIGINE DE LA TOUTE-PUISSANCE DIVINE

Les noms de Pélor, Loki, Athéna, Osiris et de leurs semblables sont invoqués par les pieux comme par les malheureux. Dotés de pouvoirs qui dépassent l'entendement des mortels, les dieux abaissent même les plus grands héros.

Ce supplément destiné au jeu D&D dévoile tout ce que vous avez besoin de savoir pour créer et invoquer les êtres les plus puissants de votre campagne. Vous y découvrirez la description et les caractéristiques de plus de soixante-dix divinités issues de quatre panthéons présentés dans leurs moindres détails. En plus d'inclure de nombreuses suggestions visant à créer vos propres déités, *Dieux et Demi-dieux* renferme les règles d'accession au statut divin.

Pour utiliser ce supplément, le maître du donjon a également besoin du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*. En revanche, les joueurs n'ont besoin que du *Manuel des Joueurs*.

DIEUX ET 1/2 DIEUX
057DF88165
Euros: 40.00EU
Francs: 262.38 F

9 782847 850185

Prix : 40 €
Référence : DF881650000
ISBN : 2-84785-018-X